

MÁSTER EN PRODUCCIÓN VIRTUAL DE FICCIÓN CON UNREAL

Calendario: Del 25 octubre 2024 al 28 de junio 2025

Modalidad: Híbrida

Horario: Presencial viernes de 19h a 22h / sábados de 10h a 14h y sesiones online martes y jueves de 19h a 21h

Lugar: La Salle Campus Barcelona

Idioma: Español

Créditos: 60 ECTS

Dirección: Miquel Garcia Guerrero / David I. García

Coordinación: Maria Dalmases

Inscribirse al Máster en **Producción Virtual de Ficción con Unreal** ofrece una serie de ventajas y oportunidades únicas para aquellos interesados en la vanguardia de la tecnología audiovisual y la narrativa. Ocho razones convincentes para elegir este programa:

Formación integral en producción virtual y producción de ficción.

Aprende de manera integral todos los aspectos de la producción virtual, desde la preproducción hasta la posproducción, combinando conocimientos teóricos con prácticas intensivas en proyectos reales de ficción.

Certificación oficial de Epic Games.

Obtén una certificación reconocida por Epic Games, lo que te posiciona favorablemente en la industria al demostrar tu dominio en Unreal Engine, una de las herramientas más demandadas en la producción virtual.

Doble titulación.

Máster en Producción Virtual de Ficción por La Salle/URL y Título Oficial de Epic Games en Unreal Engine.

Innovación en narrativa y diseño visual.

Aprende a contar historias de maneras completamente nuevas, aprovechando la producción virtual para explorar nuevas fronteras en la narrativa y el diseño visual, lo que te permite aportar una visión fresca y vanguardista a cualquier proyecto.

Acceso a tecnología punta.

Utiliza las últimas tecnologías y herramientas en producción virtual, incluyendo Unreal Engine 5, para crear entornos y narrativas visuales impresionantes, preparándote para los desafíos futuros de la industria.

Experiencia práctica con proyectos reales.

Participa en desarrollo de proyectos y rodajes en producción virtual, que te permitirán aplicar lo aprendido a situaciones reales, desde la conceptualización hasta la realización, con el apoyo de tutores experimentados.

Conexión con la industria.

Benefícate de la red de contactos y la experiencia de profesionales activos en la industria, incluyendo creadores de contenido Unreal y expertos en producción de ficción que puede abrir puertas a oportunidades laborales y colaboraciones.

Desarrollo de habilidades transversales.

Además de las habilidades técnicas, desarrollarás competencias en gestión de proyectos, trabajo en equipo, y pensamiento creativo, esenciales para liderar proyectos innovadores en cualquier sector.

Perfil profesional competitivo.

El enfoque único del máster en unir tecnología y creatividad te prepara para roles emergentes en la industria, haciendo de tu perfil uno altamente competitivo y demandado.

PLAN ACADÉMICO

Semestre 1		
MÓDULO 1 La Industria y proyectos de ficción (15 ECTS)	1.1 Ficció i narrativa audiovisual	El módulo explora las tendencias y procesos creativos en la industria de ficción, posicionando las tecnologías al servicio de la creación de contenidos. Se trabajará la ideación de proyectos, el desarrollo de ideas y narrativas, las habilidades en la dirección de arte y creación de escenarios, la dirección de fotografía y la importancia de la luz en una narración, contemplando también la producción y la coordinación de equipos técnicos y artísticos.
	1.2 Art i cinematografia	
	1.3 Desenvolupament de projectes i producció	
Semestre 1		
MÓDULO 2 Técnicas en creación de contenidos virtuales (15 ECTS)	2.1.Unreal Engine para producción virtual	El módulo profundiza en el dominio de Unreal Engine y las tecnologías emergentes para la creación de contenidos digitales, enfocándose en el desarrollo de habilidades prácticas para la creación de escenografías virtuales y la producción de cinemáticas y animaciones en CGI. Los estudiantes se sumergirán en la práctica intensiva, aprendiendo a aplicar técnicas avanzadas en proyectos reales. Cada asignatura dentro del módulo está diseñada para equipar a los estudiantes con conocimientos técnicos avanzados y habilidades prácticas en la creación de contenidos digitales para producciones de ficción, preparándolos para enfrentar desafíos reales en la industria de la producción virtual. La combinación de teoría, práctica intensiva y proyectos aplicados, garantiza una comprensión profunda de las posibilidades creativas y técnicas que Unreal Engine ofrece al mundo de la narrativa audiovisual.
	2.2.Creación de escenografías virtuales	
	2.3.Desarrollo de cinemáticas y animaciones en CGI	
Semestre 2		
MÓDULO 3 Efectos visuales en estudio (ICVFX) (15 ECTS)	3.1Configuración técnica de estudios virtuales	El módulo se centra en el perfeccionamiento de técnicas avanzadas para la producción virtual, cubriendo desde la configuración técnica de estudios virtuales hasta la optimización de escenografías y la integración de la dirección de fotografía y arte en entornos virtuales. A través de la combinación de lecciones teóricas y prácticas de laboratorio, se proporcionarán las habilidades y conocimientos necesarios para enfrentarse a los retos técnicos de la producción virtual, combinando los aspectos técnicos y los creativos para enfrentarse a los desafíos de la producción virtual contemporánea, optimizando recursos y maximizando la expresividad artística en sus proyectos.
	3.2 Análisis y optimización de escenografía virtual	
	3.3 Dirección de fotografía y arte en estudio	
Semestre 2		
Módulo 4 TFM Rodaje y post-producción (15 ECTS)	4.1 Posproducción	El módulo representa la culminación del proceso formativo al integrar en el proyecto final, todos los conocimientos adquiridos durante la preproducción. La posproducción y supervisión de VFX adquiere aquí, en un rodaje virtual con Unreal, una relevancia crucial, tanto en la etapa previa al rodaje como durante y después. Los estudiantes, siendo fieles al proceso profesional que se lleva a cabo durante el máster, implementan en este módulo, con el rodaje y la posproducción de un clip, todos los elementos previamente desarrollados durante el máster.
	4.2. TFM: producción y rodaje en VP de un clip de ficción	

PERFIL DE LOS CANDIDATOS

Perfiles de entrada

Dirigido principalmente a profesionales y estudiantes interesados en la producción de contenido audiovisual, con interés específico en la utilización de tecnologías de realidad virtual (VR) y motores Unreal Engine, con formación académica o experiencia profesional en campos relacionados con la producción audiovisual, la animación, la tecnología multimedia, el diseño interactivo, la escenografía.

Perfiles profesionales de la industria audiovisual:

Cine y Televisión: Directores, productores, guionistas, diseñadores de producción y otros expertos involucrados en la creación de películas, en la producción de programas de televisión, series y contenido de video.

Directores de fotografía.

Profesionales responsables de la iluminación, la composición y el aspecto visual general de una producción cinematográfica o televisiva.

Directores de arte.

Profesionales responsables de supervisar el diseño visual, la apariencia estética y la ambientación general de una película, serie o proyecto audiovisual.

Videojuegos.

Desarrolladores de juegos, diseñadores de niveles, artistas 3D y otros especialistas del sector de los videojuegos.

Animación.

Animadores, diseñadores de personajes, artistas de efectos visuales y otros especialistas en animación.

Realidad virtual y aumentada.

Profesionales que trabajan en campos relacionados con la VR/AR, como la simulación y la arquitectura virtual y que deseen aplicar sus habilidades en contenido de entretenimiento.

Perfiles recién graduados en áreas relacionadas:

Escuelas de cine.

Graduados en fotografía, arte, producción... para ampliar sus habilidades e incluir la producción virtual y tecnologías emergentes en sus carreras profesionales.

Comunicación Audiovisual.

Graduados con conocimientos en producción, medios de comunicación y narrativa visual que deseen aprender sobre técnicas en producción virtual.

Animación.

Estudiantes con experiencia en animación digital, modelado 3D, rigging y técnicas de animación.

Ingeniería Audiovisual.

Graduados con habilidades técnicas en sistemas de audio, vídeo, streaming y tecnologías multimedia.

Ingeniería Multimedia.

Estudiantes con conocimientos en desarrollo web, diseño interactivo, y aplicaciones multimedia.

Diseño y Creación de Productos Interactivos.

Graduados con experiencia en diseño de interfaces, interacción humano-computadora y desarrollo de aplicaciones interactivas.

Arquitectura.

Graduados interesados en la escenografía, diseño de entornos virtuales y creación de mundos virtuales para aplicaciones diversas, incluyendo la producción audiovisual.



Perfiles profesionales de salida

Los perfiles profesionales trabajados en el máster, reflejan la diversidad de roles emergentes en la industria de entretenimiento, donde la combinación de creatividad, innovación tecnológica y producción, es esencial para llevar a cabo proyectos audiovisuales innovadores y emocionantes en el campo de la producción virtual.

Creador de Escenarios de Producción Virtual.

Especialistas en diseñar y desarrollar entornos virtuales detallados para producciones de ficción, utilizando herramientas avanzadas como Unreal Engine para crear escenarios realistas o fantásticos que sirvan como el telón de fondo para narrativas visuales.

Supervisor de Producción Virtual.

Profesionales expertos en supervisar y coordinar todas las fases de la producción virtual, garantizando la integración efectiva de los elementos virtuales con la acción en vivo y el cumplimiento de los objetivos artísticos y técnicos del proyecto.

Creador de Cinemáticas en Motores Real-Time.

Profesionales capacitados para diseñar y producir secuencias cinemáticas utilizando motores de juego en tiempo real, aprovechando la capacidad de estos para generar narrativas visuales dinámicas y envolventes.

Operador On Stage de Unreal Engine.

Técnicos especializados en operar Unreal Engine en entornos de rodaje en vivo, trabajando en conjunto con los equipos de dirección y fotografía para ajustar y optimizar los entornos virtuales y los elementos visuales en tiempo real.

Operador de Tracking de Cámara para Producción Virtual.

Expertos en la gestión de sistemas de seguimiento de cámara en producciones virtuales, asegurando que los movimientos de cámara en el mundo real se integren a la perfección con los entornos virtuales generados por computadora para una inmersión total.

Director de Fotografía en Producción Virtual.

Expertos en aprovechar las herramientas y técnicas de iluminación virtual para crear atmósferas visuales cautivadoras que complementan la narrativa y el estilo de cada proyecto.

Director de Arte en Producción Virtual.

Con habilidades para contribuir con visión y creatividad en proyectos de ficción realizados mediante producción virtual con expertise en conceptualización y diseño de escenarios virtuales.

PROFESORADO

Bernat Aragonès. Máster en Bellas Artes por el American Film Institute (AFI) de Los Ángeles. **Editor y Supervisor VFX**, fundador de Antaviana VFX & Postproducción. Entre sus, largometrajes y series, Lone Scherfig, Antonella Sudasassi, Isabel Coixet, Agustí Villaronga, Silvia Munt, Belén Funes,... Ha trabajado en pantalla gigante (Imax) y proyectos de tecnología emergente (estereoscópica, VR, AR...).

Alexis Barroso. Licenciado en Bellas Artes por la UB, estudios de guion y realización cinematográfica en l'Ecole supérieure de cinema de Paris Louis Loumière, estudios de animación en la escuela Mascaró de Barcelona. Guionista, director, productor ejecutivo, desarrollando proyectos de animación e Imagen real para productoras de España y Francia. Ha sido profesor de animación y narrativa audiovisual en Elisava y en l'Escola Superior de Disseny ESDi.

Lucas Casanovas. Graduado en Cinematografía (ESCAC) en 2016. Es un **Director de fotografía** multidisciplinario que trabaja a través de la ficción, la publicidad, videoclips y los conciertos en vivo de gran formato, generando contenidos innovadores en el mundo audiovisual. Ha trabajado como freelance en la serie (docu-ficción) Seltape, videoclips de Rosalía, Bad Gyal, Amaia Romero... y varios cortometrajes.

Menna Fite. Graduado en filosofía, actualmente **director** de ficción. Ha dirigido la primera temporada de Asfalto, en Goroka rodado en espacio virtual. También, Las invisibles (Morena Films), Merlí. Sapere Aude (Movistar), Élite y Bienvenidos a Edén (Netflix), Presunto Culpable (Antena3 TV), codirector de Merlí y La Nit al día (TV3). Ha sido **ayudante de dirección** con Eduard Cortés, Juan Antonio Bayona, Álvaro Fernández Armero, Silvia Quer, Joaquín Oristrell, Pau Freixas...

Micaela Gagliano. Graduada en Cine y Audiovisuales en la ESCAC. Máster en Gestión Integrada de Proyectos en la UB, con años de experiencia en postproducción. Actualmente en el equipo de **Post Production Supervisor & VFX Producer** de Postflow SL. y anteriormente como VFX Producer y responsable de postproducción y Supervisor & VFX en el proyecto "Centauro", en Glassworks, Lamppost S.L., Nostro Picture e Ikiru film.

Miquel García. Graduado en ingeniería industrial. Máster oficial en Dirección de Empresas Industriales. Jefe de Postproducción en Gestmusic/Banijay Group, responsable de **revisión de postproducción** de los programas OT, Tu cara me suena, Proyecto Beta X3, Allá tú... Co-creador del máster en Producción virtual de ficción.

David García. Licenciado en arquitectura por la Universidad Europea, dónde fue también profesor asociado, arquitecto técnico e ingeniero de la construcción. Fundador y CEO de BaboonLab y Magic Fennec. Certificado como Epic Games Unreal Authorized Instructor. Senior Instructor del Unreal Fellowship organizado por Epic Games. Lead en proyectos de VP como el anuncio de Audi e-tron GT, Berlín de Netflix, para la Agencia Espacial Europea, Fastweb, HBO o Amazon Prime.

Jaume Martí. Editor y **coordinador de postproducción**, graduado en **montaje** en la ESCAC. Ganador de un Goya 2024 por mejor montaje en La Sociedad de la nieve y otro Goya en 2017 por Un monstruo viene a verme (J.A. Bayona). Fundador de Post Flow, empresa de posproducción. Responsable de montaje y postproducción en películas y series: La sociedad de la nieve, Lo imposible, Herois, Yo soy la Juani, Bienvenidos a la familia, Sé quien eres, Cites Barcelona.

Oriol Maymó. Graduado en **producción** de cine en la ESCAC. Productor y **productor ejecutivo** de cine y series de TV: REC1, REC2, REC3, REC4, Buried, Pulseras rojas, El cadáver de Anna Fritz, Requisitos para ser una persona normal, Vida perfecta, La última piel... Socio fundador y productor de Corte y confección de películas,

Ivan Mercadé. Graduado en Comunicación Audiovisual, es **guionista y productor ejecutivo**, conocido por su trabajo en series de televisión como Pulseras rojas, Cites, Sé quien eres, Sagrada familia, Todos mienten. Jefe de desarrollo de proyectos en Arca Audiovisual/Filmax. Profesor de guion y narrativa audiovisual durante años en Blanquerna/Ramon Llull y otras universidades.

Eva Mor. Graduada en Comunicación Audiovisual. Freelance, desempeñándose como guionista, productora ejecutiva, showrunner y desarrolladora de proyectos de ficción. Ha trabajado en varios proyectos de cine y series con diversas productoras, incluyendo Lavinia, Veranda, Minoria Absoluta y Warners... Profesora en Blanquerna/Ramon Llull y en otros másters y universidades.

Ramón Olivero. Arquitecto egresado de la UDO en 2011, Autodesk Instructor (BIM y VFX Specialist), Profesor Asociado en la Universidad San Francisco de Quito (2017-2020), Unreal Engine Technical Artist - Epic Fellowship Instructor / Mentor, Jefe de estudios e instructor en UT-HUB y Coordinador de proyectos en Magic Fennec donde ha participado en proyectos para clientes como Audi, HBO, ESA, Amazon Prime.

Sandra Picher. Graduada en Comunicación Audiovisual en la Pompeu Fabra con 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. Responsable de la producción VFX en La sociedad de la nieve. Anteriormente, en El Ranchito como visual effects producer y coordinadora de postproducción en Infinia S.L.

Jaume Planes. HND en ESAT Valencia como programador de Videojuegos y graduado con First Class Honours como Programador de videojuegos para PC por la Teesside University de Reino unido (2021-2022). Conocimientos principales en Blueprints y C++ y altos conocimientos en VFX (Niagara) y VR (5º puesto en la categoría de experiencias inmersivas 2022 del Festival de Cine de Venecia, con Singer Studios, Londres)

Joan Sabaté. Estudios cinematográficos en la ESCAC. Director de arte con experiencia en diferentes productoras, Brutal Media, Arca Audiovisual/Filmax... Productor diseñador en Citas Barcelona, Todos mienten. Director de arte en Asalto al Banco Central. Profesor en la Escuela Elisava, en el máster de escenografía.

Natalia Torres. Técnico Superior en Fotografía Digital e Iluminación on set (2010 - 2013). Epic Games Authorized Instructor. Ha participado en el Unreal Fellowship como Instructor / Mentor. Instructora en UT-HUB y VAD Artist y Tracking Operator en Magic Fennec en proyectos para clientes como Netflix, HBO, Fastweb.

Alba Vicente. Titulada en Creación y desarrollo de videojuegos (2019). Instructora en el centro autorizado premier de Unreal Engine, UT-HUB y 3D artist / technical artist en Magic Fennec. Ha participado en el desarrollo de proyectos como el spot publicitario de Audi e-Tron, ESA, Fastweb, "Timezone" de HBO, "Berlín" de Netflix.

Sara Zelich. Graduada en Comunicación Audiovisual por la Pompeu Fabra. Máster en dirección de Arte en Elisava y estancia en el College of Communication en la Universidad de Texas. **Directora artística** en ámbitos de publicidad, videoclips y ficción, en Selftape y actualmente en Cites Barcelona de Filmax.

Más informació:

GESTMUSIC TRAINING
training@gestmusic.es
www.gestmusictraining.es