LABA
VALENCIA

SCHOOL OF ART
DESIGN
& NEW MEDIA

Teléfono de atención
al estudiante:
+34 638975113
Calle Quart 21-23
46001 Valencia España
contact@labavalencia.net
labavalencia.net

Plan de estudios

Bachelor of Arts (Hons)

Graphic Design & Digital Media

Bachelor of Arts (Hons)

Graphic Design & Digital Media

+ Titulación: Bachelor of Arts (BA Hons)
+ Créditos: 360 UK credits = 180 ECTS
+ Duración: 3 años
+ Horario: Tiempo completo
+ Idioma: español / inglés
+ Modalidad: Presencial

En el **Bachelor of Arts (Hons) en Graphic Design & Digital Media** podrás desarrollar tu talento creativo como profesional del diseño web, de aplicaciones multiplataforma, del motion graphics, del branding, del arte digital, de la publicidad y de la comunicación 360.

Te formarás para uno de los sectores con más proyección internacional, con un perfil de diseñador digital multimedia, preparado para atender las crecientes necesidades de un mercado en plena expansión y con gran demanda de profesionales.

Descripción

En el **Bachelor of Arts (Hons) en Graphic Design & Digital Media** podrás desarrollar tu talento creativo como profesional del diseño web, de aplicaciones multiplataforma, del motion graphics, del branding, del arte digital, de la publicidad y de la comunicación 360.

Te formarás para uno de los sectores con más proyección internacional, con un perfil de diseñador digital multimedia, preparado para atender las crecientes necesidades de un mercado en plena expansión y con gran demanda de profesionales.

Desde el primer día, trabajarás para ser un profesional del diseño y el digital media, desarrollando un portfolio multidisciplinar, aprendiendo los lenguajes más actuales y las herramientas usadas por empresas pioneras del sector a nivel nacional e internacional, mediante clases, masterclass y workshops con los mejores docentes, profesionales en activo y los programas de prácticas con empresas.

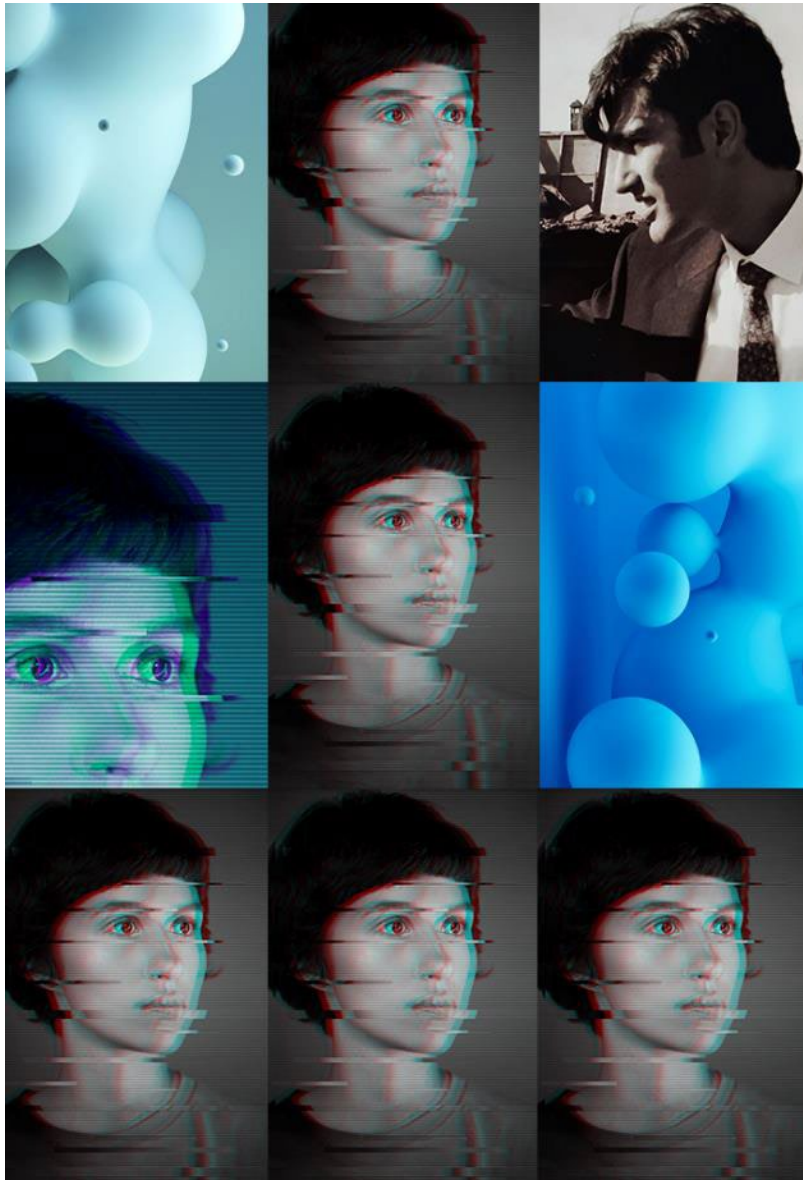
Aprenderás a aplicar tu creatividad al diseño y desarrollo de productos digitales competitivos, a diseñar y crear utilizando los principales softwares del sector como el paquete completo Adobe, software de prototipación de apps y websites, Cinema 4D, etc

Conocerás las tendencias del diseño digital UX, UI, 3D, AR, y sus aplicaciones en los diferentes sectores de las industrias creativas: diseño web y de apps, publicidad, cine y televisión, espectáculos, eventos y festivales, comunicación, arte digital, new media, mixed media…

Además, aprenderás a idear, desarrollar y liderar proyectos creativos, dirigir equipos, crear y financiar tu propia empresa y proyectos.

Como parte fundamental de tus estudios elaborarás tu eportfolio personal y estarás conectado con profesionales y empresas del sector, que podrán acceder directamente a tu perfil online y conocer tus competencias. Tu eportfolio personal maximizará tus oportunidades de acceso a las mejores prácticas y posiciones laborales, ayudándote a crear redes internacionales que fortalecerán tu posición en el mundo creativo y profesional.

Algunas de las salidas profesionales



+ Diseñador multimedia / digital media
+ Creador de contenidos digitales
+ Diseñador y desarrollador web
+ Diseñador de apps
+ Diseñador en UX
+ Diseñador de interfaces gráficos
+ Motion graphics
+ Dirección de arte
+ Infografía 3D
+ Especialista en branding
+ Artista digital
+ Social media manager
+ Social media content creator

Algunos de ejemplos de empresas en las que podrás trabajar:

+ Desarrollo tecnológico y apps
+ Estudios y consultorías de diseño
+ Agencias de publicidad, comunicación, marketing y branding
+ Industrias del arte
+ Industria gráfica
+ Productoras audiovisuales
+ Editoriales de prensa, libros y discos
+ Departamentos creativos de empresas e instituciones
+ Departamentos de comunicación
+ ¡Y muchas más!

HAVE A NICE DA

Do it Yourself
Flujo de Agua
SAY NO TO PLASTIC
NO BEBAS
AGUA

Metodología y objetivos

La metodología LABA, con más de 20 años de experiencia y cuatro campus en Italia, tiene un enfoque práctico y dirigido al mercado laboral, junto con el desarrollo de los aspectos artísticos y de experimentación creativa por parte del alumnado. Se basa en el *learning by doing* (aprender haciendo) y en el *design thinking* (pensamiento de diseño o pensar como un diseñador), combinando clases presenciales y masterclass con artistas y entidades punteras del sector, además de prácticas en empresas y con profesionales de reconocido prestigio.

Otros aspectos a destacar son:

+ Clases reducidas, alrededor de 20 estudiantes por grupo.
+ Posibilidad de prácticas en empresas nacionales e internacionales.
+ Clases en inglés y en español.

El objetivo es desarrollar la capacidad artística y técnica del alumnado para abordar los proyectos que demanda nuestro entorno profesional, potenciar un perfil multidisciplinar, innovador e internacional en los alumnos.

Film Cycles
Ciclos de Cine
THE REVENANT
MENTORÍAS
MENTORSHIP

Asignaturas

Asignaturas del 1er año

El 1er año está centrado en la adquisición de los conceptos básicos del diseño, la teoría de la comunicación, la metodología de proyecto, las herramientas digitales más actuales para el UI Design, la prototipización,el motion graphics, junto con la edición de imagen, vídeo y sonido.

Los estudiantes, a través de *Professional development* realizan una inmersión en el mundo de las industrias creativas. Las masterclasses con profesionales les ayudarán a explorar las profesiones y perfiles del sector.

Unit	Docente
+ Professional development	Silvia Florez
+ Contextual Studies	Ismael Chappaz
+ Techniques and processes	Berta Ferrer
+ Graphic Design Practices	Toni Moratalla
+ Communication in Art & Design	Toni Moratalla
+ Media practices - Video	Blas Martí / David Gaspart
+ Media practices - Sonido	Luis Triviño
+ Digital design Practices	Tamara Romero
+ LAB: Ilustrator & In Design	Andrea Mir
+ LAB: Premiere + Photoshop	Andrea Mir
+ LAB: After Effects y animación 2D	Tomi Picasso

Las asignaturas pueden sufrir variaciones debido a eventuales actualizaciones de los planes de estudio.

Asignaturas del 2º año

El 2º año se adquieren conocimientos avanzados de los principales softwares y técnicas, de desarrollo web y de apps, dirección de arte, cinema 4D, animación 2D avanzada.

Además, se analizan las tendencias en el diseño digital, se aprenden las metodologías para gestionar y desarrollar los proyectos en equipo.

El alumno elabora su portfolio y sus redes sociales de cara a disponer una presentación profesional para las prácticas en empresas del último año.

Los estudiantes trabajan en varias materias con briefs para empresas reales. elaborarán un proyecto colaborativo, para una marca de renombre, en el que confluyen los conocimientos adquiridos.

Unit	Docente
+ Applied Practice Collaborative Project	Siddharth Gautam
+ Advanced Digital Design Studies – Immersion in webspace	Merche Lloret
+ Advanced Digital Design Studies – app/web prototyping	Tamara Romero
+ 3D Modelling & Rendering	Ana Piquer
+ Professional practices	Silvia Florez
+ Social Media Practices	Marta Celada
+ LAB: Diseñó Gráfico Practica Aplicada - Avanzado	Berta Ferrer
+ LAB: After Effects Advanced	Tomi Picasso
+ LAB: IA	Jorge Timoteo
+ LAB: diseño generativo y creative coding	Flan

Las asignaturas pueden sufrir variaciones debido a eventuales actualizaciones de los planes de estudio.

Asignaturas del 3er año

El 3er año se completa la formación del alumnado, preparando su salida laboral y su presentación profesional. Se profundiza tanto en el crecimiento artístico y creativo de los alumnos, como en lo relativo a aspectos de financiación y salida al mercado.

Se plantean las prácticas en empresas, que se pueden realizar el 3er año o, si se desease ir a otro país, se pueden realizar también el año siguiente.

El trabajo de fin de carrera será uno de los ejes clave de todo el año académico, que se refuerza con laboratorios de diseño editorial avanzado, sonido, IA o dirección de arte, entre otros.

Unit	Docente
+ **The Politics and Failures of the Digital Revolution**	Vicent Picó
+ **Research: Speculative Futures & Digital Histories** (parte de investigación del Final Major Project)	Siddharth Gautam
+ **Creative Application Design and Development**	
- LAB Proyecto	Ana Piquer y Pablo Álvarez
- Core - Creative Application Design & Development	Merche Lloret
+ **Professional Digital Media Practice Portfolio**	
- LAB: Financial forecasting and funding	Andrea Contino + Mirjam Hillenius
- LAB: Comunicación profesional personal	Ana Gea
+ **Final Major Project (proyecto de fin de carrera)**	Tutor a escoger
- LAB: Editorial Design	R. Montesinos y J. Sebastián
- LAB: Sonido	Luis Triviño
- LAB: IA	Jorge Timoteo
- Dirección de arte	Álvaro Peñalta y Natxo Ramón

Las asignaturas pueden sufrir variaciones debido a eventuales actualizaciones de los planes de estudio.

aula 2

VALENCIA
WORLD DESIGN
CAPITAL 2022

LABA
VALENCIA

SCHOOL OF ART
DESIGN
& NEW MEDIA

Calle Quart 21 – 46001
Valencia, España

Teléfono de atención al
estudiante:

+34 638975113

contact@labavalencia.net
labavalencia.net