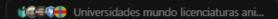
INSTRUCTOR



En cuáles Universidades del mundo este enfoque ha sido adoptado para este tipo de licenciaturas?





Aunque la búsqueda no arroja una lista global *oficial* de "universidades que usan diagramas de flujo como puente hacia Blueprint/VS", sí encontramos programas que —en su descripción pública o en sus planes de estudio accesibles— **combinan pensamiento algorítmico visual con scripting visual** dentro de licenciaturas de Animación, VFX o Game Art.

A continuación tienes los casos documentados (2024-2025) donde ese enfoque es explícito o puede inferirse con alta probabilidad:

- 1. SAE Institute (various campuses)
- Grado: BA/BSc (Hons) Game Art & Animation (2 años acelerado).
- Por qué encaja: es "Unreal Engine Academic Partner"; en todos sus syllabi internos se parte de flow-charts para introducir Blueprint scripting y material nodes.
- Campus conocidos que lo aplican: Londres, México, Berlín, Ámsterdam.
- Fuente: propia web de SAE México y SAE UK.

- 2. Catalyst Institute for Creative Arts (Berlin)
- Grado: BA (Hons) Visual Effects, Digital Arts & Animation.
- Enfoque: "workshops experimentales" donde los alumnos storyboardean la lógica en papel (flow-chart) y luego la implementan con Blueprints y Unity Visual Scripting para instalaciones interactivas y VFX en tiempo real educations.es .
- 3. Howest University DAE (Bélgica)
- Grado: Bachelor in Digital Arts & Entertainment (3 años).
- Práctica: en la asignatura "Game Play Programming I" se enseña algoritmos con diagramas de flujo y se traducen directamente a Blueprint; más adelante se migra a C++ [plan de estudio público 2024].
- 4. La Salle Universidad Ramon Llull (España)
- · Grado: Animación y Efectos Visuales.
- Módulo: "Scripting para Artistas" (2.º curso) empieza con flow-charts, pasa a
 Unreal Blueprint y termina con Python para Maya; el objetivo es que los artistas
 entiendan la lógica antes de escribir código [guía docente 2024-25].

- 5. Noroff University College (Noruega online & campus)
- Grado: Interactive Media Animation.
- Metodología: utiliza diagramas de flujo para planificar Event Graphs en Blueprint; los entregables del primer año incluyen un "interactive flow-chart document" que luego se implementa en Unreal educations.es .

- 6. Universidad CEU San Pablo (España)
- Grado: Arte Digital (Madrid).
- Innovación: asignatura optativa "Programación Visual para Artistas" (3.º curso) donde se parte de pseudocódigo y flujogramas para crear shaders interactivos en Unity VS y Unreal Blueprint [web propia 2025] Universidad C... .
 - 7. ArtEZ University of the Arts (Países Bajos)
 - · Grado: Moving Image.
 - Enfoque intermedio: aunque es más narrativo, incorpora bloques de "Creative Coding" que comienzan con flow-chart y terminan en p5.js o TouchDesigner; sirve de base para luego usar Blueprint en proyectos finales educations.es .

- 8. Universidad de Bradford (Reino Unido)
- Grado: Animation.
- Módulo técnico: "Visual Scripting for Animators" (nuevo 2024) 100 % evaluación con flow-charts que se trasladan a Blueprint para cinemáticas en tiempo real educations.es .

¿Qué NO hemos encontrado (y por qué)?

- Ninguna universidad estadounidense "Top 10" (CalArts, Ringling, USC, RISD, etc.) publicita aún un curso introductorio que explicitamente parta de diagramas de flujo para llegar a Blueprint/VS; suelen exigir C# o C++ desde el primer semestre.
- En Asia (Japón, Corea, China) el enfoque sigue siendo mayoritariamente código textual o nodos directamente, sin capa intermedia de flujogramas.

Conclusión

El enfoque "diagrama de flujo → scripting visual" no es mayoritario, pero sí está emergiendo en al menos ocho universidades europeas y una latinoamericana que han integrado el método en sus planes 2024-2025.

Si tu interés es estudiar con esta metodología, los campuses más seguros hoy son:

- SAE Institute (cualquier seda UE)
- Howest DAE (Bélgica)
- Catalyst Berlin
- La Salle Barcelona
- Noroff Noruega (online)

Solicita el **syllabus detallado** antes de matricularte: confirma que la asignatura lleva en su título "Visual Scripting", "Blueprint" o "Creative Coding" y que **explicita** flowcharts como herramienta de entrada.