

CURSO PUENTE: INICIACIÓN

El **Curso Puente** da acceso al **Grado de Ilustración Profesional** a los estudiantes que provienen directamente de la **ESO** o que aún no han cumplido los 18 años.

En este primer año se establece un primer contacto con los principios básicos de la ilustración, y se empiezan a trasladar aspectos esenciales para los futuros artistas profesionales y que tienen que ver con los hábitos de trabajo: puntualidad en las entregas, perfeccionamiento de los dibujos, adaptación a diferentes estilos de dibujo, organización del trabajo, cuidado de las herramientas y mucho más.

Se combinan técnicas de dibujo tradicional con las herramientas de ilustración digital que formarán parte del día a día durante el Grado.

COMPOSICIÓN CREATIVA

Esta asignatura proporciona a los estudiantes las herramientas necesarias para comunicar de manera efectiva a través de la composición visual.

- Principios básicos de composición: equilibrio, ritmo, énfasis, proporción
- Creación de narrativas visuales coherentes
- La relación entre figura y fondo en la composición
- Uso de líneas, formas, colores y texturas en la composición
- La importancia de la luz en la creación de la profundidad
- Composición en contextos específicos, como portadas, ilustración editorial y animación.



ANATOMÍA & SKETCHBOOK

Esta es una asignatura fundamental en estudios de ilustración, ya que proporciona a los estudiantes el conocimiento necesario para representar de manera precisa la estructura del cuerpo humano en sus creaciones artísticas.

- Dibujo al natural de manera creativa
- Comprensión del volumen
- Bases de anatomía y musculatura
- Estudio del movimiento
- Gestualidad del trazo y líneas de acción
- Iniciación al tratamiento de luces y sombras

COLOR

Lxs estudiantes adquieren conocimientos teóricos y prácticos sobre el color, comprenden su importancia en la comunicación visual y desarrollan habilidades para utilizarlo de manera efectiva en sus ilustraciones. Se trabaja tanto sobre papel como con iPad + procreate.

- Teoría del color
- Escala de grises y colores planos
- Renderizado básico
- Básico sobre paletas de color y diseño
- Pinceles, texturas y materiales



FIGURA CARTOON

Igual que la base del dibujo es la anatomía, la base de la estilización es la figura cartoon. En esta asignatura se aprenden las bases necesarias para diseñar y crear personajes en estilos tan icónicos como Manga o series de animación.

- Esquema silueta-proporción-pose
- Básico de estructura y personalidad
- Básico de expresiones faciales y corporales
- Exageración de formas y estilización
- Representación del volumen 3D con elementos 2D
- Arquetipos básicos: el héroe, el villano, el guerrero, el mago, etc



© **Maria Collado**, estudiante del Grado

MITOS Y LEYENDAS

Una parte esencial en el desarrollo artístico es el conocimiento. En esta asignatura aprendemos de dónde vienen las historias y cómo las podemos incorporar a nuestro trabajo de forma creativa. Aprenderemos de las obras de grandes escritores y artistas como Sir Arthur Conan Doyle, Homero o Eyvind Earle, quienes han inspirado licencias de hoy en día como: Sherlock Holmes o Assassin's Creed Odyssey, o estilos artísticos tan icónicos como La Bella Durmiente. Lxs estudiantes explorarán la creación de *moodboards*, bocetos y paletas de color que transmitan visualmente conceptos, personajes y entornos que se alineen con las narrativas y atmósferas específicas de estas fuentes literarias.

- Leyendas y mitologías: griegas, romanas, árabes, asiáticas, tradicionales, vikingas, celtas, etc
- Historias para no dormir: Yōkai, monstruos clásicos de Hollywood y folklore europeo
- Tolkien y la Tierra Media: héroes, magos, y razas del medievo fantástico
- El más allá: Aliens, El Quinto Elemento, Star Wars, etc
- Clásicos Básicos: hermanos Grimm, la Odisea, Momotaro, etc
- Técnicas para recopilar imágenes que representen la atmósfera deseada.
- Creación de conceptos visuales para personajes, criaturas y escenarios.
- Creación de paletas que reflejen la ambientación y tono de las obras analizadas.



COMPOSICIÓN (6 créditos)

La composición es la herramienta principal para que nuestros dibujos, además de ser bonitos, sean útiles para explicar historias. Aprende a transformar un papel en blanco en la composición que mejor represente la escena necesaria.

- Storytelling: técnicas de narrativa visual
- Uso de la perspectiva y la composición para mejorar la narrativa
- Recorrido visual y principales tipos de composición
- Cinemáticas: tipos y elección del mejor tiro de cámara
- Perspectiva aplicada: uso de la línea del horizonte para enfatizar la composición

GUIÓN Y NARRATIVA (6 créditos)

Aprende las técnicas y estructuras correctas para la confección de un buen guión.

- Relación entre el guión y la ilustración
- Géneros y tramas universales
- Trama, relato y conflicto
- Premisa, sinopsis y escaleta
- Ritmo narrativo
- Diseño, presentación y arcos de transformación de personajes
- Diálogos: la palabra escrita, hablada y la voz en off
- Cómic vs largometraje vs serie

ANATOMÍA (12 créditos)

El dominio de la figura realista es fundamental en todos los campos de la ilustración. Saber construir correctamente el cuerpo humano nos permitirá desarrollarnos adecuadamente en las otras materias.

- Construcción básica del cuerpo femenino y masculino
- Figura humana desde diferentes ángulos
- Anatomía: espalda, manos y pies, cuerpo, brazos y piernas
- La cabeza y las expresiones
- Escorzo y figura en perspectiva
- Aplicación de conocimientos anatómicos en la creación de personajes.
- Ilustraciones de acción y movimiento.
- Estudio de la anatomía en diferentes edades y tipos de cuerpo
- Vestuario

COLOR (12 créditos)

Nos adentramos en una materia compleja y apasionante: el color. Además de aprender conceptos generales de pintura y sentar las bases técnicas para una buena disciplina digital, aprenderemos no solo a pintar la realidad, sino también a dominar la paleta para expresar emociones, elemento clave para un futuro concept artist.

- Organización y uso de capas, grupos, máscaras y efectos, modificación y creación de pinceles
- Teoría y psicología del color aplicada a la ilustración
- Luz natural y luz artificial: control de las luces y sombras
- Paleta simple vs paleta compleja
- Temperatura del color: contrastes, valores y gamas
- Uso del Color en Diferentes Estilos y Géneros
- Color keys: narrativa del color
- Entertainment Industry: el color en la animación y el cómic



ENVIRONMENTS & PROPS (12 créditos)

¿Qué sería de nuestras historias sin una buena escenografía? La creación de los escenarios y paisajes por los que transcurren las historias es imprescindible para que nuestros personajes tengan dónde vivir sus aventuras sin limitaciones. En esta asignatura aprenderás a conceptualizar mediante el uso de referencias y a dominar las reglas complejas de la perspectiva de una forma dinámica.

- Línea y forma
- Punto focal y tangentes
- Urban sketching: cityscape y arquitectura compleja
- Landscape: vegetación y estructuras naturales
- Iluminación y atmósfera
- Detalles y texturas
- Perspectiva avanzada e isometría para objetos

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES CARTOON (12 créditos)

Entenderemos los mecanismos para conceptualizar personajes: desde el boceto y su construcción hasta los complejos *model sheets*. Aprenderemos a reflejar de forma gráfica la personalidad de nuestros personajes. En esta asignatura se trabaja tanto el dibujo como el color, ya que ambas técnicas son esenciales en esta materia.

- Construcción básica de un personaje
- Anatomía básica aplicada al estilo *cartoon*
- Estudio de expresiones faciales y corporales.
- Creación de personajes con personalidades distintas
- Roles y arquetipos: héroes, villanos y otras personalidades complejas
- Edades, géneros y razas
- Análisis de la psicología de los personajes
- Psicología del color aplicada a los personajes





© Haitz de Diego, profesor de **Environments&Props**

ENVIRONMENTS & PROPS 02 (12 créditos)

Ahora que ya sabemos como funcionan los objetos y los fondos a nivel boceto y lápiz, nos centraremos en el volumen y la comprensión del 3D (tan esencial en la industria). Entenderemos como la luz describe el volumen y aprenderemos a crear la renderización adecuada para diferenciar materiales.

- Iluminación y atmósfera
- Texturización realista vs. estilizada
- Creación de Ambientes Temáticos
- Perspectiva avanzada e isometría para objetos
- Entertainment Industry: Environment Artists



Animal drawing en el Museu de Ciències Naturals de Granollers

ACTING (6 créditos)

La actitud, expresión y movimiento de los personajes que dibujamos deben expresar las necesidades específicas del proyecto en cada momento. En esta asignatura aprenderemos a ir más allá de la representación visual básica para crear ilustraciones que transmitan emociones de manera efectiva.

- Análisis de la psicología de los personajes.
- Desarrollo de personalidades y motivaciones.
- Cómo transmitir emociones a través de líneas de acción y expresiones.
- Uso inteligente de los tipos de trazo, ángulos y grosores de línea en el renderizado
- Integración de los personajes en su entorno.

CREATIVE ANATOMY (6 créditos)

En esta clase expandimos nuestros conocimientos de anatomía con la inclusión de animales y criaturas fantásticas. También aprenderemos a tratar elementos como ropas, peinados y otras texturas, esenciales para cualquier buen diseñador.

- Poses de acción y armaduras
- Monstruos y mutantes
- Animales: cuadrúpedos, bípedos, alados, etc.
- Prótesis: cuernos, alas, colas, garras, etc.
- Texturas: pelos, plumas, escamas, etc.
- Distorsiones, envejecimiento y rejuvenecimiento
- Híbridos: centauros, minotauros, etc.
- Clothing: arrugas, telas, vestuario, etc.

VISUAL COMPOSITION (12 créditos)

Una vuelta de tuerca más a la composición de las ilustraciones. Buscaremos crear composiciones significativas e icónicas. Profundizaremos en los “ins and outs” de esta herramienta artística tan fundamental desde las complejidades de los encuadres.

- Teoría del diseño aplicada a las artes visuales
- Composición Avanzada: énfasis en storytelling y mood
- Composiciones dinámicas
- Creación de ambientes con luz y sombra
- El color para enfatizar la composición
- Incorporación de detalles relevantes



ESTILOS (12 créditos)

Saber analizar un estilo de dibujo determinado y adaptarse a él con precisión, es una habilidad muy buscada en el mundo editorial ya que multiplica tus opciones de encajar en distintos perfiles profesionales. En esta materia, analizaremos, entenderemos y pondremos en práctica las metodologías de artistas Disney, Manga, Magic, Ghibli y Marvel entre otros imitando sus técnicas de trabajo.

- Los estilos y las licencias
- Análisis de elementos clave
- Line art
- Flat Color
- Experimentación con pinceles y capas para lograr estilos específicos.
- Model Sheets & Style Guides
- Estilos adaptados: 2D, 3D, Licencias, Publishing
- Entertainment Industry: Walt Disney, Lego, Ghibli, Marvel...

COLOR 02: Luces, render, atmósfera (12 créditos)

En esta clase llevaremos las bases aprendidas de color a un nivel más detallado y avanzado. Aprenderemos a desarrollar técnicas para un dar un acabado más profesional a nuestras ilustraciones. Profundizaremos en aspectos como el uso de la luz y los matices para un correcto storytelling.

- Avanzado temperatura y teoría del color: contrastes, valores, gamas y mood
- Iluminación y atmósfera
- Transmitir emociones con el color
- Detalles y texturas
- Iluminación compleja: tiempo y estaciones.
- Brushes & Brushstrokes: sutilezas de pinceles y pinceladas
- Entertainment Industry: El color en la animación y el cómic





Dentro del universo de la ilustración, uno de los campos más extensos y que mayor volumen de negocio genera es el sector editorial y sus productos afines. Desde ilustraciones para libros y cómics de autor, hasta todo tipo de productos de *merschandising* derivados de series, películas y juegos. Multinationales como Disney, Lego y Mattel no solo crean películas y productos de entretenimiento, sino que también generan un gran volumen de productos relacionados. En esta especialización aprenderás diferentes estilos artísticos adaptados a necesidades específicas de diversos medios.

Los estudiantes acceden a esta especialización tras completar los dos primeros años del **Grado en ilustración profesional** o mediante una evaluación de habilidades artísticas que demuestre un nivel artístico adecuado para aprovechar el contenido ofrecido.

CÓMIC (15 créditos)

Aprende los pasos a seguir para crear un proyecto de cómic, el arte de contar historias a través de viñetas. Lleva a otro nivel tu técnica narrativa al tiempo que perfeccionas tu nivel de composición, dibujo, entintado y color.

- Breve historia del cómic
- Autores y obras de referencia
- Interpretación del guión
- Normas narrativas
- Viñeta-secuencia-escena
- Estética de la página
- Narrativa europea vs. americana vs. japonesa
- Entintado con Clip Studio
- Color
- Líneas cinéticas y onomatopeyas
- Estilo propio



ILUSTRACIÓN INFANTIL (15 créditos)

La ilustración infantil/juvenil es uno de los campos con mayor valor estilístico, y una parte muy importante dentro del sector editorial. En esta asignatura se aprenden técnicas y procedimientos para elaborar libros y álbumes ilustrados para el sector infantil/juvenil.

- Análisis de estructura y selección de momentos clave
- Tipografía: integración del texto en la ilustración
- Elementos: portada, contraportada y *storyboard*
- Interpretación personal
- Tipologías: libro de texto, cuento clásico, cuento original, stickers, flaps, pop-ups

GAMES & TOYS (15 créditos)

Los ilustradores que trabajan en la industria del juguete desempeñan un papel crucial en la creación y comercialización de productos que capturan la imaginación de los niños. Su trabajo va más allá de simplemente dibujar imágenes atractivas; también deben comprender las tendencias del mercado, la psicología infantil y colaborar estrechamente con otros profesionales, como diseñadores de juguetes y especialistas en marketing.

- Introducción a la Industria del Juguete
- Psicología Infantil y Diseño
- Cómo el diseño afecta a la experiencia del juego
- Creación de universos visuales coherentes
- Comunicación visual efectiva de la visión del producto
- Tendencias actuales en diseño y marketing de juguetes

ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA (15 créditos)

Crear ilustraciones impactantes y efectivas en el contexto de la publicidad. Aprenderemos a comunicar mensajes de manera visualmente atractiva y a adaptar las ilustraciones a las diferentes plataformas publicitarias.

- Definición y propósito de la ilustración en publicidad
- Recepción y análisis del brief publicitario
- Creación de conceptos y desarrollo de la ilustración
- Requisitos y formatos de ilustración para redes sociales
- Tipografía y su integración en la ilustración publicitaria
- Uso del color en la publicidad
- Preparación y presentación efectiva de ilustraciones para clientes

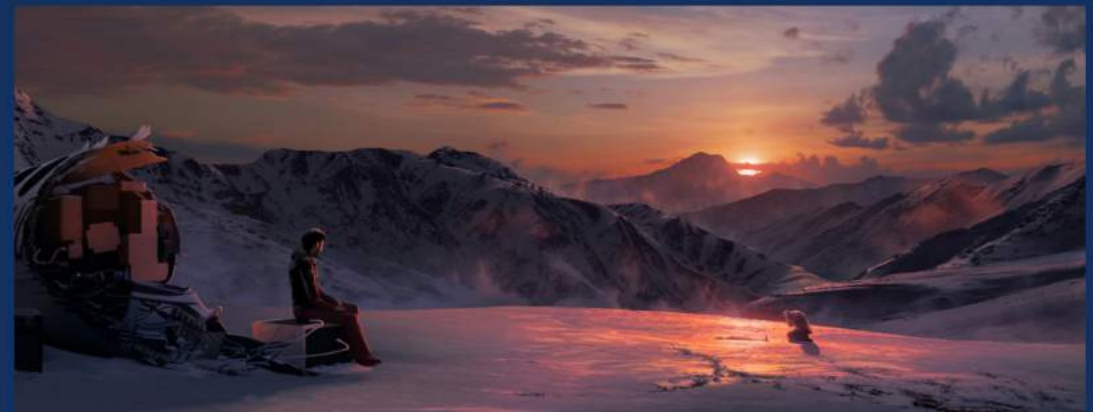


La convergencia entre la creación de contenidos artísticos para animación y videojuegos es cada vez más evidente. Son muchos los ilustradores que trabajan de manera fluida en proyectos para ambas industrias. Esta especialización se distingue por dejar de lado aquellos aspectos más técnicos como la programación de los videojuegos o la postproducción en animación, para enfocarse exclusivamente en el desarrollo creativo y visual. Los estudiantes pueden acceder tras completar los dos primeros años del **Grado en ilustración profesional** o mediante una evaluación de habilidades artísticas que demuestre un nivel artístico adecuado para aprovechar el contenido ofrecido.

VISUAL DEVELOPMENT (15 créditos)

Esta es una asignatura en la que el objetivo es entender y aplicar principios de diseño, arte y narrativa visual para crear conceptos visuales que transmitan la visión creativa de un proyecto y sirvan como base para la producción de animaciones y videojuegos. Para ello pondremos a prueba todos los conocimientos del proceso creativo, imaginaremos nuevos universos desde cero, crearemos distintas versiones de una escena y trataremos de crear escenas emotivas como las que aparecen en las películas que más nos gustan.

- Bluesky (o conceptualización)
- Exploración de diferentes estilos artísticos
- Moodboards para Dirección de Arte
- Character Design, Props & Environments
- Dibujo desde sketch hasta final
- Color y teoría del diseño aplicados al proceso
- Story Beat: composición, color keys y final
- Pause Paint: Análisis de películas de animación
- Técnicas de manipulación de imágenes
- Vocabulario en inglés imprescindible
- Análisis de la industria



BLENDER (8 créditos)

Blender se ha convertido en uno de los softwares preferidos por los creadores de videojuegos 3D. Sin conocimientos previos de 3D, aprenderás todo lo necesario para modelar, iluminar, renderizar, animar personajes y crear assets con calidad profesional. También podrás usar Blender como base en tus ilustraciones para terminarlas posteriormente en Photoshop.

- Configuración de la interfaz
- Vertex, edges, faces
- Crear y manipular objetos
- Técnicas de modelado y sculpting
- Creación de un set
- Iluminación
- Materiales básicos
- Shading
- Rigging

UNREAL ENGINE (7 créditos)

Aprende a dominar uno de los motores de juego más populares y ampliamente utilizado en la industria. Con una potente funcionalidad de renderizado, herramientas de desarrollo intuitivas y su amplia gama de plataformas compatibles, permite crear desde videojuegos, a experiencias de realidad virtual y otras aplicaciones interactivas de alta calidad.

- Introducción a Unreal Engine: interfície, características y usos comunes
- Diseño de niveles
- Creación de objetos 3D
- Iluminación y efectos de partículas
- Texturizado y shading por nodos
- Creación de animaciones para personajes y objetos
- Uso de controladores y mecanismos de rig



© Timeless Scrooge Ltd. Trabajo de **Ernest Agulló** profesor de Storyboard para "Scrooge: A Christmas Carol" de **Netflix**



© **Gabriel Barbabianca**, profesor de Blender

STORYBOARD (15 créditos)

Un paso esencial en toda película o serie televisiva y uno de los trabajos con mayor variedad de oferta laboral. El Storyboard traduce en imágenes las palabras de un guion. En esta materia aprendemos a usar los mejores tiros de cámara, también llamados Shots, para que nuestra secuencia cobre vida por sí misma.

- Manejo del software Storyboard Pro22
- Cinematography: shots, escenas, y ángulos de cámara
- Film analysis: teoría de la composición y sus significados
- Guion: cómo se interpreta
- Scenes: acción, comedia, drama, musical, etc
- Animatics: editando el story

ANIMACIÓN (15 créditos)

Trabajaremos sobre los principios elementales de la animación 2D y las técnicas requeridas para su aplicación profesional en cine, televisión, y publicidad.

- Principios básicos de la animación
- Formato de vídeo y software aplicado a la técnica tradicional
- Desglose de la acción
- Estudio de cuerpos, movimiento, tiempo y biodinámica
- Animación de personajes y objetos
- Análisis y realización de planos y escenas
- Técnica cut out
- Conceptualización y rigging de personajes



La creación de productos para la industria del entretenimiento es un proceso complejo que requiere de roles específicos muy demandados por las empresas del sector. Y es que en todos y cada uno de los videojuegos, series, películas, campañas y publicaciones, hay involucrados profesionales con un perfil técnico. Esta especialización te brinda las habilidades y conocimientos necesarios para gestionar y liderar todos estos proyectos. Hay 3 formas de acceder a este curso:

- Dentro del **Grado en ilustración profesional** como especialización de 3º año, tras completar los dos primeros años
- Como **Post-grado** una vez finalizado el **Grado en ilustración profesional** en alguna de las dos especialidades artísticas.
- Acceso directo a mayores de 18 años como curso de Especialidad en dirección y producción artística.



Ejercicio de clase. Elevator Pitch sobre desarrollo de productos de *merchandising*

PRODUCCIÓN (12 créditos)

En muchos casos, el éxito de un proyecto depende en gran medida de una gestión de producción efectiva. La producción implica la planificación y coordinación de todos los elementos del proyecto, haciendo de puente entre distintos departamentos creativos, para garantizar una visión coherente y unificada del proyecto. Esto incluye la supervisión de la calidad visual, narrativa y técnica en el caso de películas de animación y videojuegos, así como la edición precisa en el caso de libros.

En esta asignatura aprenderemos las mejores prácticas de producción y dirección para llevar a cabo proyectos artísticos en diversos campos creativos, desde su concepción hasta la entrega final.

- Objetivos y dimensión del proyecto
- Situación Propiedad intelectual
- Presupuesto
- Modelos de monetización en animación, videojuegos y publicaciones ilustradas
- Plan de producción
- Plan de negocio
- Cronograma y gestión de tiempo
- Desarrollo de la identidad visual del proyecto
- Gestión de equipos multidisciplinares
- Comunicación efectiva en proyectos creativos
- Gestión de la producción: Pipe line
- Financiación
- Marketing
- Preparando una feria o evento
- Técnicas de pitch
- Dirección de arte

EDICIÓN (12 créditos)

Descubre cómo funciona una editorial, la relación editor-autor-ilustrador, cuál es el recorrido del libro desde la idea inicial hasta el cierre de pdf para imprenta y cuál es la mejor manera de presentar nuestro trabajo al editor/a.

- Presupuesto anual, escandallo, tarifas, PVP y contratos
- Características técnicas. Formato, papel, pliegos, páginas, etc
- Encuadernación y composición
- Elección de un texto y preparación de los bocetos
- Cómo realizar una cubierta y una faja
- Maquetación/composición/encuadernación
- Tipografía básica, tratamiento de texto y corrección ortotipográfica
- Artes finales, cierre de pdf y preparación de archivos para imprenta
- Materiales para el punto de venta: displays, floor stand, etc
- Puntos de libro, folletos, dípticos, trípticos, postales y otros materiales



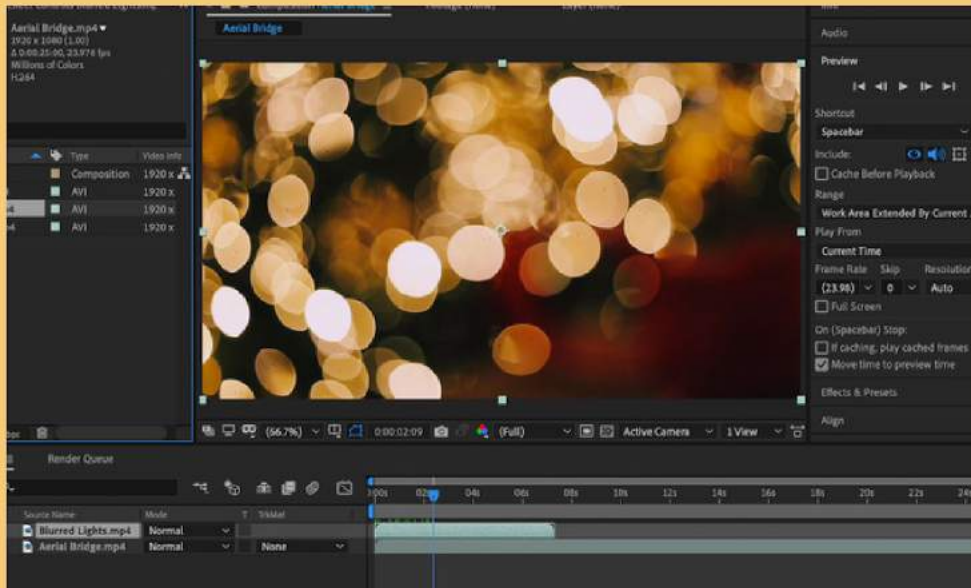
Gisela Prunés, former HR Production & Recruiter at **Walt Disney Studios**. Getty Images and founder of **Creative Career Thinking**. Asesora de la especialidad.

Ivan Boix durante la adaptación en libro del corto clásico animado de **Disney** " *Le Vieux Moulin* "

POST-PRODUCCIÓN (12 créditos)

Esta materia adapta al uso de AFE (*Animation and Film Editing*) como parte del proceso de producción. En ella los estudiantes aprenden a trabajar con software especializado y a aplicar conceptos clave como la integración de elementos, el ajuste de color, la iluminación y la creación de efectos visuales, para lograr resultados profesionales en la post-producción de animación.

- Flujo de trabajo en Adobe After Effects
- Integración de personajes animados en fondos estáticos y dinámicos.
- Ajuste de la perspectiva y escala.
- Corrección de color y balance de blancos.
- Creación de atmósferas visuales a través del grading
- Manipulación de sombras y reflejos
- Uso de máscaras y capas para ajustes precisos.
- Creación y aplicación de efectos visuales como humo, fuego, partículas, etc
- Export-import Assets (Audio files, Imágenes, videos, formatos...)
- Export en formatos a la web y para demo reels.



RETOQUE DIGITAL (12 créditos)

Asignatura diseñada para proporcionar las habilidades y conocimientos necesarios para llevar a cabo el pos-procesamiento de imágenes generadas mediante inteligencia artificial. Aprenderemos a editar y retocar digitalmente las imágenes creadas por algoritmos de IA y sobretodo a personalizarlas para adaptarlas a las necesidades específicas del proyecto o del cliente.

- Herramientas y plataformas populares de IA
- Integración de la IA de manera efectiva en el flujo de trabajo creativo
- Entendiendo las necesidades del proyecto y del cliente
- Personalización y adaptación de imágenes según requerimientos
- Corrección de errores comunes
- Técnicas de retoque digital
- Aplicación de filtros y efectos inteligentes en ilustraciones

GAME DESIGN (12 créditos)

El game designer se encarga de conceptualizar un videojuego y documentarlo en su totalidad, siendo capaz de comunicar una visión creativa y funcional a los equipos que lo desarrollan.

- Diseño del player persona
- Jugabilidad y controles
- Cámaras y entornos de juego
- One Page Game Design Document
- Game Concept Document
- Game Design Document
- Level Design Document
- Diseño narrativo en videojuegos
- Moodboard aplicado a MDA (Components, Mechanics, Dynamics, Aesthetics)
- Game flow y sistemas de juego

PORTAFOLIO (8 créditos)

Un portafolio bien desarrollado no solo es la carta de presentación del artista, sino también una herramienta crucial para buscar oportunidades laborales. Esta es una asignatura fundamental para que los estudiantes desarrollen un portafolio sólido que muestre su creatividad, habilidades técnicas y capacidad para trabajar en proyectos específicos. Y lo haremos mediante sesiones regulares de revisión de portafolios y un feedback constructivo para mejorar la presentación y calidad del trabajo.

- Creación de tu portafolio: donde quiero llegar, y qué pongo.
- Polivalencia vs especialización
- Definición y refuerzo de la identidad artística personal.
- Adaptación del contenido para diferentes audiencias y empleadores
- Creación de ilustraciones y concept art específicos para proyectos simulados o reales.
- Desarrollo de piezas que destaquen habilidades técnicas y narrativas.
- Optimización para Plataformas Digitales



Iboix Lab, estudio de prácticas internas dentro de la escuela.

PITCH BIBLE (12 créditos)

Una Pitch Bible es un documento que se utiliza para presentar y vender una idea de proyecto a posibles inversores o socios de producción. La Pitch Bible debe ser visualmente atractiva y transmitir una visión única y emocionante del proyecto. En esta asignatura cada estudiante desarrolla una Pitch Bible completa para una película o serie de animación de su invención.

- Concepto y sinopsis
- Análisis de mercado, público objetivo y tendencias.
- Desarrollo de una trama sólida y atractiva
- Construcción de momentos clave y giros en la historia
- Definición del estilo artístico y visual.
- Creación de bocetos conceptuales, ilustraciones y arte de referencia.
- Perfiles detallados de los personajes principales y secundarios (personalidades, roles en la historia, relaciones entre ellos y cualquier desarrollo de arco de personaje)
- Creación del universo general y del entorno en el que se desarrolla la animación: lugares importantes y ambientación
- Material promocional como pósters e imágenes icónicas descriptivas de momentos clave en la historia
- Técnicas de presentación oral y visual.
- Preparación de materiales para presentaciones



Quando des...



IBOIX
ESCOLA

MAR MORENO - 4t TFG PITCH BIBLE PER ANIMACIÓ

IBOIX
ESCOLA

XÈNIA PUIGDERA



IBOIX
ESCOLA

SARA ESQUERRÀ - 4t TFG PITCH BIBLE



IBOIX
ESCOLA

AXEL SERRANO - 4t TFG PITCH BIBLE PER ANIMACIÓ

TRABAJO FINAL DE GRADO (TFG) (36 créditos)

El Trabajo Final de Grado (TFG) es una materia con un peso importante dentro del plan de estudios. El TFG brinda la oportunidad a los estudiantes de demostrar que han adquirido las competencias necesarias para empezar una carrera profesional. Se desarrolla durante el último año, bajo la guía de un mentor profesional en la materia que supervisa periódicamente los progresos.

El proceso culmina con la presentación del proyecto ante un jurado especializado en la fiesta anual de graduación.

ORIENTACIÓN PROFESIONAL (4 créditos)

Aquello que necesitas para ejercer profesionalmente como artista, además de dibujar muy bien:

- Conocimiento del mercado y detección de campos con mayor crecimiento
- Autopromoción (redes sociales, web, portafolio, etc)
- Buscando primeras oportunidades
- Propiedad intelectual: todo lo que debes saber para proteger tu obra
- Instalarse como freelance o trabajar para terceros.
- Como se hace un presupuesto
- Facturación e impuestos
- Técnicas de venta (up-selling y cross-selling)
- Aprender a fidelizar clientes
- Carta de presentación y currículum
- Afrontar una entrevista de trabajo con las máximas garantías de éxito



CONTENIDOS ADICIONALES



Workshops y Masterclasses



Anatomía al natural con modelo



Viaje final de curso al **Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy**



Clubs



Urban Sketching



Y mucho más...

Nuestros compromisos

1. Ética profesional: Inculcar a nuestros estudiantes un uso ético de las herramientas de **IA**, promoviendo la conciencia sobre la responsabilidad y el respeto a los derechos de autor.

2. Ambiente inclusivo: Compromiso de garantizar la diversidad y promover el empoderamiento de todos nuestros alumnxs, creando un entorno donde cada individuo, independientemente de su origen étnico, género, orientación sexual o capacidad, se sienta valorado y respaldado en su desarrollo artístico.

3. Cultura colaborativa: Fomentar una cultura colaborativa entre los estudiantes, inspirándoles a trabajar juntos en proyectos interdisciplinarios que reflejen la realidad de la colaboración en la industria creativa.

4. Innovación tecnológica: Mantenernos al día con las tendencias tecnológicas en el campo de la ilustración, incorporando herramientas y *software* relevantes para preparar a nuestros estudiantes para la industria.

5. Docentes calificados: Garantizar la calidad de la enseñanza mediante la contratación de profesionales altamente capacitados y con experiencia en el campo de la ilustración.

6. Apoyo a alumni: Comprometernos en brindar apoyo post-escolar, como orientación profesional, oportunidades de networking y recursos para facilitar la transición de los estudiantes al mundo laboral.

7. Estabilidad financiera: Garantizamos por escrito que el precio no se incrementa para nuestros estudiantes desde que se matriculan hasta la conclusión de su formación. Este compromiso busca brindar transparencia y estabilidad financiera a los estudiantes a lo largo de su proceso educativo con nosotros.

8. Prácticas garantizadas: Brindamos la posibilidad de aplicar los conocimientos adquiridos en entornos profesionales, mediante prácticas bajo convenio en empresas a todos lxs estudiantxs que se encuentren en su tercer y cuarto año de estudios y no tengan asignaturas pendientes de aprobar.

9. Derechos de autor: Reconocimiento a la autoría de los proyectos realizados por nuestros estudiantes durante sus estudios. Si dichos proyectos generan algún tipo de impacto o beneficio comercial más allá del ámbito educativo, los estudiantes recibirán los correspondientes royalties como compensación por el talento y esfuerzo invertidos.

10. Atención personalizada: Comprometernos a proporcionar los recursos y el apoyo necesario para garantizar que cada estudiante, independientemente de sus necesidades particulares, tenga igualdad de oportunidades para desarrollar su potencial artístico en nuestra escuela.

Staff Iboix Escola