

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 3.º año, tras completar los dos primeros años
- Como **Postgrado** 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 multidisciplinarios
- Comunicación efectiva en proyectos creativos
- Gestión de la producción: *Pipeline*
- 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 del PDF para imprenta y cuál es la mejor manera de presentar nuestro trabajo a un/a 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 del 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*"

POSTPRODUCCIÓN (12 créditos)

Esta materia adapta al uso de AFE (*Animation and Film Editing*) como parte del proceso de producción. Aprendemos 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 postproducción 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 post-procesamiento de imágenes generadas mediante inteligencia artificial. Aprenderemos a editar y retocar digitalmente las imágenes creadas por algoritmos de IA y sobre todo 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