

CURSO 25-26

# GRADO EN ILUSTRACIÓN PROFESIONAL

**iboix**  
ESCOLA

*El plan de estudios es flexible y puede actualizarse para adaptarse a la evolución del sector. Iboix Escola se reserva el derecho de modificar asignaturas y contenidos, cuando sea necesario, para mejorar la formación del alumnado o ajustar el programa a las demandas del mercado profesional.*

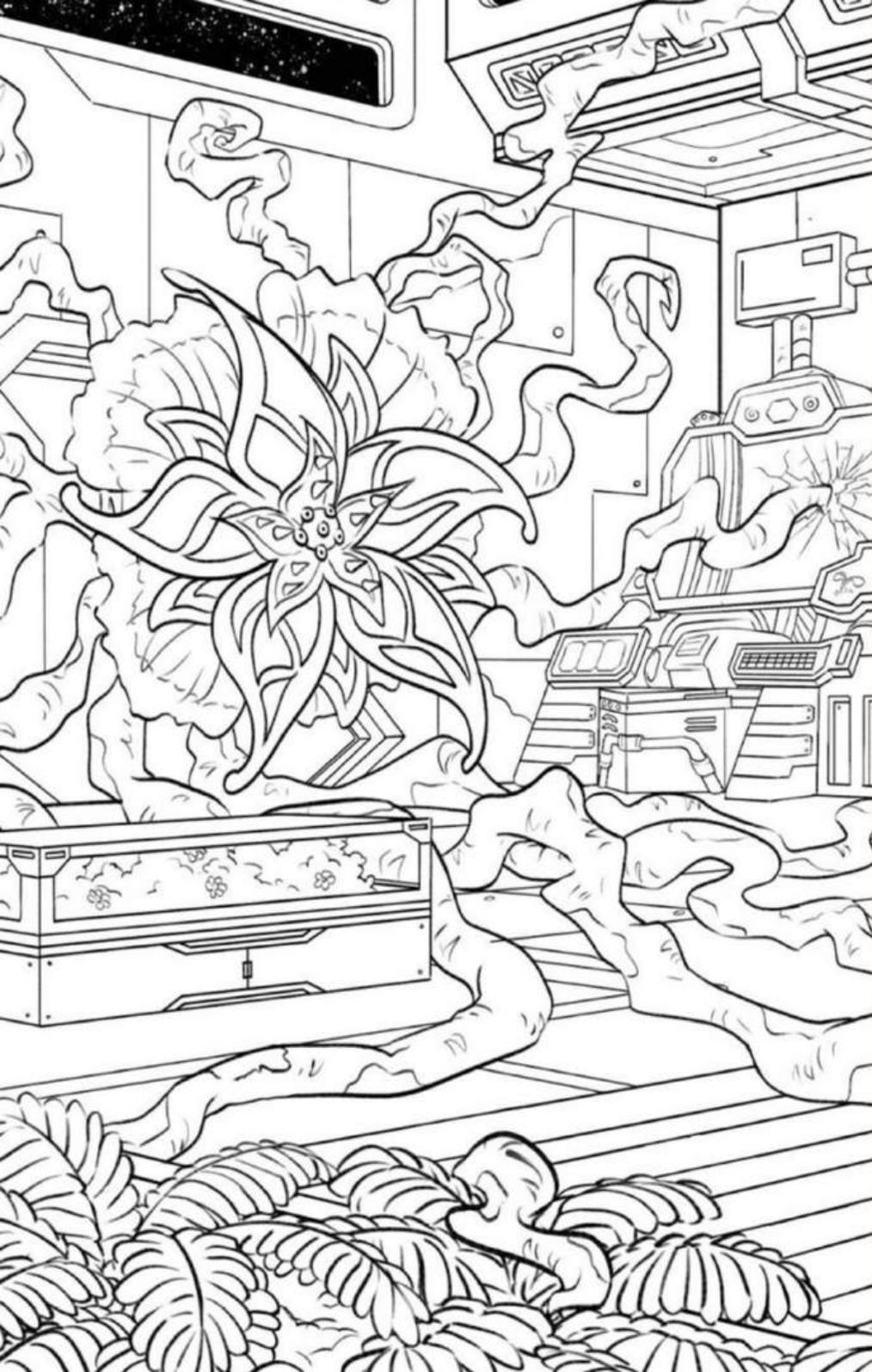
### COMPOSICIÓN I (6 créditos)

La composición es una herramienta clave para que las imágenes no solo sean estéticamente atractivas, sino también tengan la capacidad de contar historias de forma efectiva. Esta asignatura enseña a transformar un papel en blanco en una composición que comunique con claridad y tenga un impacto visual.

#### Competencias clave:

- *Storytelling* visual: uso de técnicas narrativas para guiar a la persona espectadora a través de la imagen.
- Perspectiva y narrativa: aplicación de puntos de fuga y encuadres para reforzar el mensaje visual.
- Recorrido visual: creación de flujos visuales que dirijan la atención de forma natural.
- Tipo de composición: análisis y aplicación de esquemas compositivos efectivos.
- Cinemáticas: uso de distintos tipos de planes y encuadres, incluyendo planes dinámicos para transmitir emociones.
- Perspectiva aplicada y puntos de vista: dominio de la línea del horizonte y selección de puntos de vista para reforzar la profundidad y el énfasis visual.
- Equilibrio visual y espacio negativo: uso del espacio vacío y distribución de elementos para crear armonía y claridad en su composición.





## **ENVIRONMENTS & PROPS I (12 créditos)**

Los escenarios son el alma silenciosa de cualquier historia, el lugar en el que los personajes viven, interactúan y evolucionan. Esta asignatura profundiza en la creación de espacios narrativos coherentes y visualmente atractivos, aplicando técnicas de perspectiva, iluminación y atmósfera.

El objetivo es dominar las herramientas necesarias para crear fondos que no solo complementen a los personajes, sino que también expliquen historias propias.

### **Competencias clave:**

- Línea y forma: creación de estructuras claras y legibles por escenarios efectivos.
- Principios fundamentales de la perspectiva y bases de la proyección isométrica.
- Punto focal y tangentes: dirección visual para guiar la atención en la escena.
- Paisajes naturales: creación de fondos naturales con vegetación, bosques, cielos dinámicos y otros elementos propios del entorno exterior.
- Escenarios interiores: diseño de espacios cerrados con estructuras arquitectónicas coherentes, mobiliario y decoraciones adecuadas a cada ambiente.
- Iluminación y atmósfera: uso de la luz para establecer el ambiente y emoción de la escena.
- Detalles y texturas: aporte de riqueza visual mediante elementos pequeños pero significativos.

Trabajo de la estudiante **Laia Grau** por la asignatura.

## CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES (12 créditos)

Esta asignatura se centra en la construcción sólida y funcional de personajes para animación e ilustración, asegurando que mantengan las proporciones y la coherencia independientemente del ángulo o acción representada. El objetivo no es crear figuras anatómicamente perfectas, sino diseños expresivos, estilizados y adaptados a los estándares de la industria. Mediante ejercicios prácticos y análisis de referentes profesionales, se desarrollarán habilidades para crear personajes consistentes, expresivos y adaptables a los estándares de la industria de la animación, la ilustración y los videojuegos.

### Competencias clave:

- Construcción básica de un personaje: creación de estructuras sólidas para mantener sus proporciones desde cualquier ángulo.
- Anatomía aplicada al estilo *cartoon*: adaptación de la anatomía para reforzar el estilo y la narrativa del personaje.
- Expresiones faciales y corporales: dominio del lenguaje no verbal para transmitir emociones e intenciones claras.
- Personalidad y actitud: creación de personajes con rasgos distintivos y reconocibles.
- Arquetipos y roles: exploración de figuras como personas héroes, antagonistas y otros perfiles narrativos clave.
- Edades, géneros y morfologías: diseño de personajes diversos e inclusivos.
- Psicología de los personajes: análisis de motivaciones y comportamientos para dar profundidad a sus diseños.
- Psicología del color: uso intencionado del color para reforzar la personalidad y rol narrativo.



## **GUIÓN Y NARRATIVA (6 créditos)**

La narrativa es una herramienta fundamental en la industria creativa. Aprender a estructurar historias sólidas no solo abre puertas profesionales como guionista, sino que también mejora la capacidad de comunicación con otros miembros del equipo creativo. Una buena persona ilustradora o animadora debe entender el lenguaje narrativo para dar vida a las ideas de un guion y trabajar de forma fluida con las personas creadoras.

Analizaremos referentes como *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, *Arcane* o cómics como *Saga* y *Watchmen*, para entender como texto e imagen se complementan para crear historias memorables.

### **Competencias clave:**

- Relación entre guion e ilustración: comprender como el texto guía y enriquece la narrativa visual.
- Géneros y tramas universales: identificación y aplicación de estructuras narrativas efectivas.
- Trama, relato y conflicto: construcción de tensiones y resoluciones coherentes.
- Premisa, sinopsis y escaleta: estructuras básicas para organizar y planificar historias.
- Ritmo narrativo: control de la velocidad y fluidez en el desarrollo de la trama.
- Diseño de personajes: creación de arcos de transformación y evolución emocional.
- Diálogos: uso efectivo de la palabra escrita, hablada y voz en off.
- Formatos narrativos: adaptación de guiones para cómics, largometrajes y series.

## **ANATOMÍA (12 créditos)**

El dominio de la figura humana realista es esencial en todos los campos de la ilustración. Esta asignatura ofrece las herramientas necesarias para comprender y representar al cuerpo humano con precisión y construir figuras sólidas y creíbles, aplicables a cualquier estilo o proyecto.

A diferencia de otras asignaturas centradas en la expresión o estilización, aquí se trabajará la construcción anatómica desde una perspectiva académica, profundizando en la mecánica y la estructura del cuerpo para garantizar un dibujo funcional y coherente en cualquier posición o situación.

### **Competencias clave:**

- Construcción del cuerpo humano: representación de figuras femeninas y masculinas con proporciones realistas.
- Ángulos y puntos de vista: dibujo de la figura humana desde diferentes perspectivas.
- Detalle anatómico: estudio de la espalda, manos, pies, tronco, brazos y piernas.
- Expresiones faciales: representación de la cabeza y sus emociones con detalle.
- Escorzo y perspectiva: dominio de la figura en posiciones complejas y ángulos extremos.
- Variabilidad física: estudio de distintas edades, tipos de cuerpo y condiciones físicas.

## **COLOR I (12 créditos)**

Esta asignatura profundiza en el uso del color con *Adobe Photoshop* como herramienta narrativa y expresiva en el entorno digital. El objetivo principal es dominar tanto los conceptos técnicos como los emocionales del color, aplicándolos de forma efectiva en proyectos de ilustración y concepto arte.

### **Competencias clave:**

- Flujo de trabajo profesional: adquisición de métodos eficientes para organizar proyectos de color en entornos profesionales.
- Organización y uso de capas: gestión eficiente de capas, grupos, máscaras y efectos.
- Teoría y psicología del color: uso estratégico del color para transmitir emociones y reforzar la narrativa visual.
- Luz natural y artificial: aplicación de luces y sombras para crear volumen, profundidad y atmósfera.
- Paletas cromáticas: diferenciación entre paletas simples y complejas y su aplicación según el objetivo narrativo.
- Temperatura del color: contraste, valores y relaciones entre colores cálidos y fríos para generar efectos visuales específicos.
- Estilos y géneros visuales: adaptación del tratamiento del color según distintos estilos artísticos y contextos narrativos.
- *Color Keys*: creación de secuencias cromáticas para definir atmósferas y ritmos visuales coherentes.
- Efectos y acabados digitales: aplicación de técnicas avanzadas para mejorar la calidad y realismo de las ilustraciones.



### CHARACTER DESIGN CARTOON (6 créditos)

Llevamos el diseño de personajes a un nivel más avanzado, profundizando en como hacerlos no solo funcionales, sino también atractivos estilísticamente y relevantes narrativamente. Con ejercicios de *acting* y *storytelling*, asegurando que los personajes, además de dibujos bien hechos, tengan vida propia, personalidad, ritmo y una presencia inconfundible dentro del proyecto.

#### Competencias clave:

- Expresión a través del diseño: cómo cada línea y forma refuerza la personalidad y la actitud del personaje.
- Exageración y simplificación: cómo llevar los rasgos distintivos al extremo sin perder equilibrio ni funcionalidad en animación.
- Atractivo visual y *appeal*: principios para conseguir personajes estilizados, reconocibles y memorables.
- *Storytelling* a través del personaje: cómo el diseño puede reflejar su historia, su pasado y su rol dentro del proyecto.
- Poses dinámicas y *acting*: creación de posturas expresivas que potencien su actitud y carácter.
- Diseño de líneas de producción: creación de personajes principales, secundarios y extras manteniendo coherencia estilística.
- Armonización de estilos: adaptación del diseño de personajes a distintos universos visuales manteniendo la cohesión artística.



## **ESTILOS (12 créditos)**

Dominar un estilo de dibujo específico y adaptarse con precisión a distintas estéticas visuales es una habilidad esencial en todos los sectores de la industria creativa. De hecho, la capacidad de comprender y replicar estilos visuales con exactitud puede marcar la diferencia entre la inserción laboral y la versatilidad profesional. En esta asignatura el objetivo es que el alumnado aprenda a adaptarse a estilos de dibujo concretos, garantizando coherencia y fidelidad a una identidad visual establecida.

Más allá del aspecto técnico, este proceso es también una herramienta poderosa para el desarrollo personal como artista, ya que, entender los mecanismos y las decisiones detrás de un estilo específico no solo permite imitarlo, sino que también ayuda a enriquecer y refinar el estilo propio.

### **Competencias clave:**

- Análisis de estilos visuales: identificar los elementos clave y las principales características de un estilo específico.
- Dominio de técnicas y procesos: aplicar técnicas específicas para conseguir acabados coherentes con un determinado estilo.
- Pinceles y herramientas digitales: experimentación con pinceles y configuraciones específicas para imitar texturas y acabados característicos.
- *Model Sheets* y *Style Guides*: creación de guías visuales para mantener la coherencia estilística en diferentes ilustraciones.
- Desarrollo de piezas finales: producción de ilustraciones que reflejen los estilos estudiados con fidelidad.

## **CHARACTER DESIGN REALISTA (6 créditos)**

Esta asignatura lleva los conocimientos anatómicos aprendidos el primer año en un nivel más avanzado y dinámico. El objetivo es dibujar figuras en movimiento, desde distintos ángulos y puntos de vista, manteniendo siempre unas proporciones anatómicamente correctas.

### **Competencias clave:**

- Poses de acción: representación de personajes en movimientos dinámicos y situaciones de alta tensión.
- Ángulos y puntos de vista: dibujo de figuras desde diferentes perspectivas y planos extremos para conseguir efectos narrativos impactantes.
- Proporciones en movimiento: mantenimiento de la armonía y coherencia anatómica, incluso en posturas complejas.
- Gestualidad y expresividad corporal: transmitir emociones e intenciones a través de las posturas y líneas de acción.
- Integración con el entorno: ubicar a los personajes en escenarios de forma natural y funcional.
- Anatomía aplicada a la acción: aplicar los conocimientos de musculatura y estructura ósea en situaciones de intenso movimiento.
- Estudio de drapeado y ropa en acción: representar telas y arrugas con relación al movimiento del cuerpo.
- Composición focalizada en personajes: asegurar que el personaje principal sea el centro de atención de la ilustración.
- Preparación para ilustraciones finales: crear piezas terminadas con un nivel de detalle adecuado para portadas profesionales.



## **ENVIRONMENTS & PROPS II (12 créditos)**

En esta asignatura avanzada, se perfeccionarán las habilidades adquiridas en materias anteriores para llevar a los entornos y objetos a un nuevo nivel de detalle y coherencia visual. El objetivo es dominar la representación del volumen, entender cómo la luz afecta a los materiales y crear escenas inmersivas con una atmósfera y una narrativa claras.

Se trabajará tanto la texturización realista como la estilizada, adaptando cada enfoque según los estándares de la industria del entretenimiento.

### **Competencias clave:**

- Iluminación y atmósfera: dominio avanzado del uso de la luz y sombra para establecer el ambiente y el tono narrativo de la escena.
- Texturización realista vs. estilizada: aplicación de técnicas para representar materiales con distintos grados de detalle y estilo.
- Creación de ambientes temáticos: diseño de escenas coherentes con atmósferas específicas que refuercen la narrativa.
- Perspectiva avanzada e isometría por objetos: representación precisa de objetos y entornos en distintas proyecciones y puntos de vista.
- Integración de personajes y entorno: armonización visual y narrativa entre elementos escenográficos y personajes.

## **COMPOSICIÓN II (12 créditos)**

Esta asignatura representa un paso adelante en el aprendizaje de la composición visual, profundizando los conceptos aprendidos durante el primer año y llevándolos a un nivel avanzado. El objetivo principal es conseguir que cada ilustración explique una historia clara y efectiva mediante una correcta disposición de los elementos visuales.

### **Competencias clave:**

- Jerarquía visual: controlar el orden en el que la persona espectadora percibe la información dentro de una escena.
- Diseño de planos y profundidades: separar los diferentes planos de una escena para conseguir mayor claridad e impacto narrativo.
- Uso de valores de grises: experimentar con luces, sombras y degradados para crear atmósfera y profundidad sin utilizar color.
- Equilibrio y ritmo compositivo: distribuir elementos visuales para conseguir composiciones dinámicas y armónicas.
- Focalización y puntos de interés: asegurar que los principales elementos capten la atención de la persona espectadora.
- Exploración de ángulos y encuadres: trabajar distintos puntos de vista para potenciar la narrativa de la ilustración.
- *Storytelling* visual: aplicar técnicas para transmitir emociones y acciones mediante su composición.

## **COLOR II (12 créditos)**

Llevaremos más allá los conocimientos adquiridos en Color I, con un uso del color más detallado y profesional. Nos centraremos en el uso avanzado de la luz, los matices y las atmósferas para reforzar la narrativa visual y transmitir emociones complejas. El objetivo es perfeccionar las técnicas digitales para crear ilustraciones con acabados en los estándares de la industria del entretenimiento.

### **Competencias clave:**

- Teoría avanzada del color: uso de contrastes, valores, gamas y matices para reforzar la narrativa visual.
- Iluminación y atmósfera: creación de ambientes convincentes a través del uso preciso de luz y sombra.
- Emociones a través del color: aplicación de paletas cromáticas para transmitir estados emocionales complejos.
- Detalles y texturas: tratamiento avanzado de superficies para aportar realismo o estilización a los proyectos.
- Iluminación compleja: representación de momentos distintos del día, condiciones climáticas y estaciones del año.
- *Brushes* y *Brushstrokes*: dominio de pinceles digitales y pinceladas para conseguir acabados expresivos y profesionales.
- Aplicación en la industria del entretenimiento: uso del color en contextos profesionales como la animación, el cómic y los videojuegos.
- Control de foco y atención: aplicación de técnicas cromáticas para dirigir la mirada hacia los puntos clave de la ilustración.

# ESPECIALIZACIONES

Después de dos años de formación en ilustración, el alumnado ha adquirido una sólida base técnica y artística, alcanzando un nivel avanzado que le permite afrontar con seguridad y confianza los retos específicos de cada ámbito profesional. Esta preparación les dota de las competencias necesarias para especializarse y orientar su trayectoria en la industria de la ilustración y el entretenimiento.

Para potenciar el desarrollo individual y el encaje en el mercado laboral, la escuela ofrece tres itinerarios diferenciados, cada uno con un enfoque específico que permite profundizar en intereses concretos y consolidar una especialización profesional:

- **Ilustración y Diseño Visual**
- **Arte para Animación y Videojuegos**
- **Dirección y Producción de Proyectos Artísticos**

El equipo docente y técnico de la escuela acompaña y asesora al alumnado en este proceso de decisión, ayudándole a identificar el itinerario que mejor se adapte a sus habilidades, intereses y objetivos profesionales. Esta guía personalizada asegura que cada estudiante pueda sacar el máximo provecho a su potencial y encaminarse con éxito hacia una carrera profesional sólida y especializada.



### Descripción General:

El itinerario de Ilustración y Diseño Visual está enfocado al desarrollo de proyectos visuales profesionales para distintos soportes y públicos. La formación permite al alumnado adquirir las habilidades técnicas y conceptuales necesarias para especializarse en las diferentes ramas de la ilustración aplicada, tanto en el ámbito editorial como en el sector de entretenimiento y publicidad.

A través de ejercicios prácticos y proyectos reales, se trabajan aspectos fundamentales como la narrativa gráfica, la comunicación visual, la expresividad en la ilustración y la adaptación a distintos formatos y estilos según las necesidades del mercado.

**Ilustración infantil y juvenil (12 créditos):** producción de ilustraciones adaptadas a libros ilustrados para público infantil y juvenil.

**Cómic (12 créditos):** creación y desarrollo de narrativas gráficas.

**Ilustración publicitaria (12 créditos):** producción de imágenes con alto impacto visual para campañas de publicidad, cartelería, identidad corporativa y comunicación visual.

**Games & Toys (12 créditos):** creación de ilustraciones específicas para componentes de juegos de mesa, *packaging* de productos lúdicos e ilustración aplicada al diseño de juguetes.

**Ilustración realista (12 créditos):** dominio de estilos detallados y realistas, utilizados en formatos como cartas coleccionables (*Magic: The Gathering*), cubiertas de libros o ilustración editorial para revistas.

## ILUSTRACIÓN INFANTIL Y JUVENIL

La ilustración infantil y juvenil es uno de los campos más ricos estilísticamente del sector editorial y una herramienta fundamental para transmitir historias, emociones y valores a través de la imagen. Esta asignatura profundiza en las técnicas y procedimientos necesarios para desarrollar libros y álbumes ilustrados, abordando cada etapa del proceso creativo, desde su conceptualización hasta su presentación final.

El objetivo es dotar al alumnado de las herramientas para crear ilustraciones que se integren perfectamente con el texto, se adapten a diferentes formatos editoriales y conecten de forma efectiva con el público destinatario.



### **Competencias clave:**

- Análisis de la estructura narrativa: identificación y selección de momentos clave para la representación visual.
- Tipografía integrada en la ilustración: uso creativo del texto para complementar y reforzar las imágenes.
- Diseño de elementos esenciales: creación de portadas, contraportadas y *storyboard* adaptados al contenido.
- Interpretación personal: aportación de una visión artística única en cada proyecto.
- Tipologías de libros ilustrados: trabajo específico en libros de texto, cuentos clásicos, cuentos originales, libros con adhesivos (*stickers*), solapas (*flaps*) y desplegable (*pop-ups*).
- Estilo visual propio: desarrollo de una voz artística coherente y reconocible.
- Maquetación y composición visual: equilibrio entre texto e ilustración para garantizar una lectura fluida y atractiva.

## CÓMIC

Profundizamos en el arte de contar historias a través de viñetas. Desde el guion hasta el color final, se trabajará cada etapa del proceso para conseguir páginas coherentes, dinámicas y expresivas, adaptadas a los distintos estándares de la industria. Además, se crearán obras con el objetivo de participar en diferentes concursos de cómic nacionales e internacionales, ofreciendo al alumnado la oportunidad de dar visibilidad a los trabajos realizados y empezar a construir una trayectoria profesional.

### Competencias clave:

- Personas autoras y obras de referencia: análisis de figuras clave y estilos representativos del cómic europeo, americano y japonés.
- Interpretación del guion: traducción visual efectiva de las indicaciones narrativas.
- Normas narrativas: aplicación de técnicas para mantener el ritmo y la claridad en la secuencia de viñetas.
- Estética de la página: composición y equilibrio visual en la distribución de los elementos gráficos.
- Narrativa europea vs. americana vs. japonesa: diferencias y características de cada estilo.
- Entintado con *Clip Studio*: uso de herramientas digitales para conseguir líneas claras y expresivas.
- Tratamiento del color: aplicación de paletas cromáticas para reforzar la atmósfera y la narrativa.
- Líneas cinéticas y onomatopeyas: recursos gráficos para transmitir movimiento y sonidos de forma efectiva.
- Estilo propio: desarrollo de una voz visual única y reconocible.



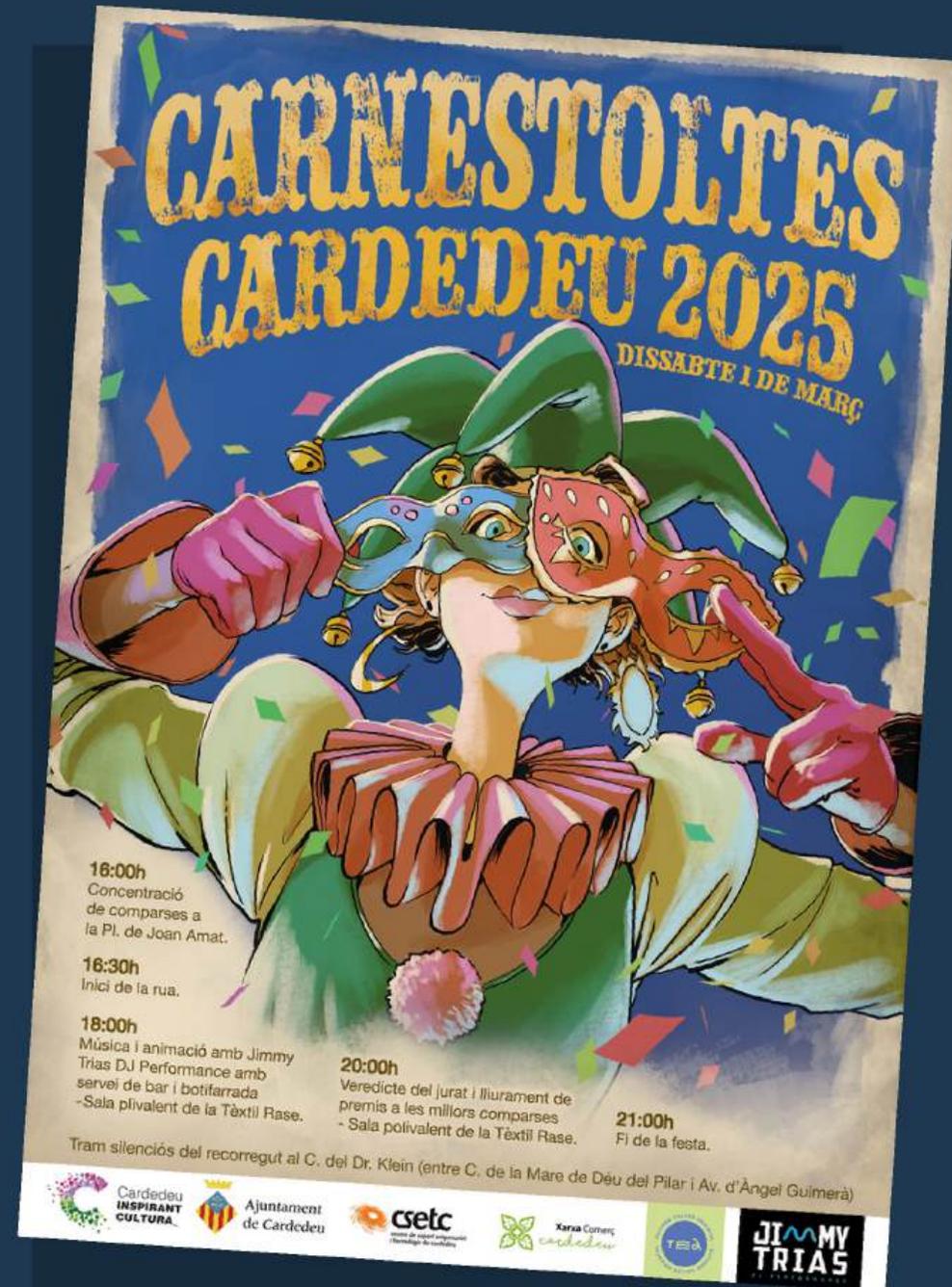
## ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

En esta asignatura el alumnado aprenderá a crear ilustraciones impactantes y efectivas por entornos publicitarios, capaces de captar la atención y transmitir mensajes claros en segundos. Se trabajará la adaptabilidad a diferentes plataformas, desde redes sociales hasta carteles tradicionales, y explorar cómo el color, la composición y la tipografía juegan un papel fundamental en la comunicación visual publicitaria.

El objetivo es adquirir las herramientas para desarrollar proyectos visuales que cumplan con los requisitos técnicos y creativos del sector publicitario, respondiendo a las expectativas de la clientela y tendencias del mercado.

### Competencias clave:

- Definición y propósito de la ilustración en publicidad: entender el rol de la ilustración en las campañas visuales.
- Recepción y análisis del *briefing* publicitario: interpretar y desglosar las necesidades específicas de cada proyecto.
- Creación de conceptos visuales: desarrollar ideas originales alineadas con los objetivos publicitarios.
- Adaptabilidad de formatos: diseño específico para redes sociales, carteles, revistas y otros soportes publicitarios.
- Tipografía integrada en la ilustración: uso creativo y funcional de textos para reforzar el mensaje visual.
- Uso estratégico del color: aplicar paletas cromáticas para captar la atención y comunicar emociones.
- Preparación para la clientela: presentación eficaz de propuestas visuales y adaptación a las revisiones.
- Tendencias en publicidad visual: análisis de estilos, técnicas y formatos emergentes en el mundo publicitario.
- *Storytelling* visual publicitario: creación de historias visuales breves, pero impactantes que refuercen el mensaje de marca.



Trabajo del estudiante **Jesús Cerezo** por la asignatura.

## GAMES & TOYS

Esta asignatura se adentra en el mundo de la ilustración aplicada a juegos de mesa y juguetes, explorando como el diseño visual influye en la jugabilidad, la experiencia de usuario y el atractivo comercial del producto. Se trabajará la creación de imágenes funcionales y atractivas, adaptadas a los distintos segmentos del mercado, teniendo en cuenta aspectos como la legibilidad, la claridad de las reglas visuales y la relación entre ilustración y mecánicas de juego. También se pondrá énfasis en las restricciones técnicas y de producción, asegurando que los diseños sean viables para su fabricación y comercialización.

### **Competencias clave:**

- Ilustración aplicada a juegos de mesa: creación de imágenes claras y atractivas que faciliten la comprensión de las mecánicas de juego.
- Creación de cartas y componentes: adaptación del diseño a formatos físicos como cartas, tableros y fichas.
- Diseño de *packaging* por juegos y juguetes: presentación atractiva y efectiva del producto para el mercado.
- Segmentación de público: diferenciación de estilos y formatos según las edades y preferencias de las personas usuarias.
- Diseño de personajes y mascotas para juguetes: creación de imágenes icónicas para productos infantiles y coleccionables.
- Compatibilidad con procesos de fabricación: adaptación del diseño a materiales y técnicas de producción industrial.
- Coherencia en líneas de productos: creación de series de juegos o juguetes con una identidad visual unificada.

## ILUSTRACIÓN REALISTA

Creación de ilustraciones finales de alta calidad preparadas para cumplir con los estándares exigidos por el mercado actual. El objetivo principal es crear piezas adaptables a una gran variedad de plataformas y soportes.

Se trabajará en piezas finales en las que los personajes y los fondos se integran de forma coherente y equilibrada para formar una imagen completa y de alto impacto visual. Inspirada en referentes como las cartas *Magic: The Gathering*, esta asignatura pone énfasis en el detalle, la renderización profesional y la narrativa visual integrada.

### **Competencias clave:**

- Creación de arte final: producción de ilustraciones definitivas y detalladas que integren a personajes y fondos con coherencia y equilibrio visual.
- Trabajo avanzado en personajes: desarrollo de personajes con anatomía cuidadosa, expresividad y *acting* para transmitir emociones y narrativa.
- Estilo realista adaptable: uso de un estilo realista con margen para un cierto nivel de estilización, manteniendo siempre proporciones realistas.
- Exploración de temáticas y ambientes: abordaje de diversas escenas, incluyendo fantasía, historia y épocas modernas, con variaciones de ambientación (día, noche, fuego, neones, etc.).
- Fondo interiores y exteriores: desarrollo de escenas interiores y exteriores.
- Acabados y texturas avanzadas: aplicación de técnicas específicas para conseguir texturas realistas y acabados pulidos que refuercen el impacto visual.

### Descripción General:

El itinerario de Arte para Animación y Videojuegos está orientado a crear ilustraciones por la industria del entretenimiento, con aplicaciones en animación, videojuegos y otros medios audiovisuales. Esta especialización permite al alumnado desarrollar sus habilidades en la conceptualización y producción de imágenes, adaptadas a los requisitos técnicos y estéticos de proyectos interactivos y narrativos.

A través de proyectos prácticos y trabajo en equipo, el alumnado explora técnicas avanzadas para crear entornos, personajes y secuencias visuales; aprendiendo a integrar su trabajo en procesos de producción profesionales. Se pone énfasis en el uso de herramientas digitales especializadas, la coherencia estilística y la optimización para diferentes plataformas y formatos.

**Storyboard (12 créditos):** creación de secuencias visuales por animación, cine y publicidad.

**Modelado (12 créditos):** *Blender y Unreal.*

**Visual Development para animación (12 créditos):** definición del estilo visual, personajes y entornos de un proyecto animado.

**Animación 2D (12 créditos):** animación por series, películas, juegos y publicidad animada.

**Concept Art para videojuegos (12 créditos):** diseño inicial de personajes, escenarios y elementos visuales del juego.



Trabajo de **Ernest Agulló**, profesor de Storyboard.

## **STORYBOARD**

El *storyboard* es una fase esencial en la producción de animación, series televisivas, películas y videojuegos, y representa uno de los campos profesionales con mayor demanda dentro de la industria del entretenimiento. En esta asignatura se desarrollarán habilidades para crear *storyboards* efectivos y preparados para la producción, capaces de comunicar de forma clara y potente la visión de un proyecto narrativo.

### **Competencias clave:**

- Cinematografía aplicada: uso de *shots*, escenas y ángulos de cámara para guiar la atención y reforzar la narrativa.
- Análisis cinematográfico: estudio de la composición visual y su significado narrativo a través del análisis de *films*.
- Interpretación de guion: desglose y traducción del guion en escenas visuales coherentes.
- Narrativa visual por géneros: adaptación del estilo y ritmo según géneros como acción, comedia, drama y musical.
- Creación de animáticas: edición de secuencias de *storyboard* para simular el ritmo y el flujo narrativo.
- Continuidad visual: asegurar una transición fluida entre escenas y una narrativa sin saltos visuales incoherentes.

## MODELADO

Esta asignatura combina las capacidades de *Blender* y *Unreal Engine* para ofrecer una formación completa en la creación de contenidos 3D, con aplicaciones en animación, videojuegos e ilustración. Se pone especial énfasis en el desarrollo de sets, que pueden ser integrados en proyectos interactivos o utilizados para generar ilustraciones en *Photoshop*, orientadas al *Concept Art*.

### **Competencias clave:**

- Diseño y modelado de objetos y escenarios 3D con detalles adecuados para ilustraciones finales.
- Creación de modelos y personajes 3D con técnicas avanzadas de modelado y esculturado digital.
- Uso eficiente de vértice, *edges* y *faces* para estructurar modelos con precisión y coherencia.
- Aplicación de materiales y texturas avanzadas utilizando *Blender* y *Unreal*.
- Generación de efectos visuales como reflejos, transparencias y sombras para mejorar su aspecto visual.
- Configuración de fuentes de luz para destacar elementos clave y generar atmósferas realistas.
- Configuración de esqueletos y estructuras para animar a personajes y objetos de manera funcional.
- Integración de animaciones básicas en entornos interactivos.
- Exportación de *sets* desde *Blender* para su integración en *Unreal Engine*.
- Preparación de escenarios y *assets* para proyectos finales o aplicaciones interactivas.



Trabajo de la estudiante **Andrea Torres** por la asignatura.

## **VISUAL DEVELOPMENT PARA ANIMACIÓN**

Cada película de animación o proyecto audiovisual comienza con una visión artística que establece su estilo, atmósfera y personalidad. Esta asignatura está dedicada a la creación de un lenguaje visual único y coherente que sirva de base para el desarrollo del proyecto.

Más allá de la belleza de las imágenes, el *Visual Development* es una herramienta de comunicación esencial: una guía para que personas directoras, animadoras y diseñadoras trabajen en armonía hacia una misma visión artística.

### **Competencias clave:**

- Búsqueda y definición de un estilo propio que establezca la identidad artística del proyecto.
- Generación de imágenes inspiradoras que sirvan de guía para el resto de departamentos durante su producción.
- Narrativa visual y expresión artística: contar ideas y emociones a través del dibujo, el color y la composición.
- Diseño de personajes y entornos: desarrollar personajes expresivos y escenarios inmersivos que refuercen el universo visual del proyecto.
- Uso estratégico del color y la luz: controlar el color y la iluminación para potenciar el impacto emocional de cada escena.
- Creación de *story moments*: ilustrar momentos clave que encapsulen la historia y ayuden a establecer el tono y la ambientación del proyecto.
- Comunicación visual para la producción: plasmar ideas de forma clara y efectiva para que otros artistas y equipos técnicos puedan interpretarlas y aplicarlas en el proyecto final.

## **ANIMACIÓN 2D**

Esta asignatura introduce los principios fundamentales de la animación 2D y las técnicas necesarias para su aplicación profesional en producciones cinematográficas, televisivas y publicitarias. El objetivo es dominar las herramientas clave de la animación tradicional y digital, aprendiendo a dar vida a personajes y objetos dentro de secuencias cohesionadas y expresivas.

### **Competencias clave:**

- Principios básicos de la animación: aplicación de los doce principios clásicos de la animación para conseguir movimiento fluido y natural.
- Formato de vídeo y *software* aplicado: uso de *software* específico para animación 2D y adaptación a los estándares de la industria.
- Desglose de la acción: división de una acción compleja en pasos claros y secuenciados.
- Movimiento y biodinámica: análisis y representación del movimiento corporal y sus leyes físicas.
- Animación de personajes y objetos: creación de movimientos creíbles y expresivos para dar vida a distintos elementos animados.
- Planificación de planos y escenas: diseño de secuencias claras y coherentes desde el esbozo hasta la animación final.
- Técnica *cut-out*: animación a partir de piezas segmentadas.
- *Timing* y *spacing*: dominio del tiempo y el espacio entre fotogramas para controlar el ritmo y expresividad del movimiento.
- Animación de expresiones faciales: representación clara y expresiva de emociones a través de los rasgos faciales.

## CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS

Nos adentramos en el proceso de creación visual para videojuegos, estableciendo la estética y la atmósfera que definirán la experiencia de la persona jugadora. Desde la investigación y generación de ideas hasta la ilustración de imágenes clave, se trabajará cada etapa, garantizando que los diseños sean no solo atractivos, sino también funcionales dentro del *pipeline* de producción.

### Competencias clave:

- *Silhouettes* y *Shape Language*: creación de formas legibles e icónicas para definir rápidamente personajes, criaturas, entornos y objetos.
- *Design Iteration* y *Thumbnails*: desarrollo de esbozos rápidos y variantes para encontrar soluciones visuales efectivas antes de finalizar un diseño.
- Diseño de personajes y criaturas: construcción de anatomías estilizadas, exploración de proporciones e implementación de rasgos distintivos por videojuegos.
- Diseño de entornos y cercanos: creación de paisajes, interiores y elementos de escenografía adaptados a mecánicas de juego y narrativa interactiva.
- Perspectiva y composición dinámica: aplicación de esquemas de perspectiva avanzada y estructuras de composición para maximizar el impacto visual.
- Materiales y superficies: estudio y representación de texturas como metal, vidrio, piel, madera o plástico para dar realismo y coherencia a los diseños.
- Luz y color en *Concept Art*: aplicación de luces ambientales, direccionales y dramáticas para guiar la atención y establecer atmósferas impactantes.
- *Story Moments* y *Keyframes*: ilustración de escenas clave que encapsulen momentos narrativos cruciales y sirvan como guía visual para la producción.
- *Visual Consistency* y *Style Adaptation*: capacidad de adaptación a diferentes direcciones artísticas según el género y el tono del videojuego.



Trabajos del estudiante **David Cui** por la asignatura.

**Descripción General:**

El itinerario de Dirección y Producción de Proyectos Artísticos por la industria del entretenimiento, está orientado a la gestión y coordinación de proyectos dentro de los sectores de la animación, los videojuegos, la edición y otros medios audiovisuales. Esta especialización proporciona al alumnado las herramientas necesarias para planificar, supervisar y dirigir equipos creativos, asegurando que los proyectos cumplan con los estándares de calidad, plazos y objetivos comerciales.

A través de trabajos prácticos y simulaciones de producción real, el alumnado aprende a gestionar flujos de trabajo, presupuestos y recursos, al tiempo que desarrollan habilidades en comunicación y negociación con la clientela, artistas y personas inversoras. El itinerario pone especial énfasis en la toma de decisiones estratégicas, la resolución de problemas y la adaptación a los cambios propios de la industria del entretenimiento.

Este itinerario prepara al alumnado para desempeñar roles clave en la producción de contenidos, conectando la creatividad con la viabilidad comercial y asegurando que los proyectos lleguen con éxito al mercado.

**Producción para animación (12 créditos):** gestión de proyectos, coordinación de equipos y flujos de trabajo en series y películas animadas.

**Producción para videojuegos (12 créditos):** planificación y coordinación en el desarrollo de videojuegos.

**Producción editorial (12 créditos):** edición de libros ilustrados, cómics y otras publicaciones editoriales.

**Postproducción (12 créditos):** integración de efectos visuales y edición por animación y publicidad.

**Producción de TFG (12 créditos):** supervisión de producción de TFG.

## **PRODUCCIÓN PARA ANIMACIÓN**

En el ámbito de la animación, una buena producción es clave para transformar ideas creativas en proyectos viables y exitosos. Esta asignatura se centra en las mejores prácticas de planificación, coordinación y supervisión, poniendo énfasis en la conexión entre los distintos departamentos creativos para garantizar una visión coherente y unificada del proyecto.

El objetivo es capacitar al alumnado para gestionar proyectos de animación, desde la concepción hasta la entrega final, incluyendo aspectos esenciales como la propiedad intelectual, la financiación, la gestión de equipos y la presentación de propuestas a personas inversoras y clientela potencial.

### **Competencias clave:**

- Objetivos y dimensión del proyecto: definición clara de los logros creativos, técnicos y comerciales de cada producción.
- Situación de la propiedad intelectual: entender los derechos de autoría y estrategias de protección de la propiedad creativa.
- Presupuesto: creación y gestión de presupuestos adaptados a cada fase de producción.
- Modelos de monetización: exploración de estrategias de negocio aplicadas a animación, videojuegos y publicaciones ilustradas.
- Plan de producción: planificación detallada de los procesos y fases clave de la producción de animación.
- Plan de negocio: desarrollo de una estrategia empresarial para garantizar la viabilidad del proyecto.
- Cronograma y gestión de tiempo: establecimiento de plazos realistas y control de la evolución del proyecto.
- Desarrollo de la identidad visual: supervisión y coherencia del estilo gráfico y artístico a lo largo de todo el proyecto.
- Gestión de equipos multidisciplinares: coordinación efectiva entre personas artistas, animadoras, guionistas y técnicas.
- Comunicación eficiente: garantizar una comunicación fluida entre los distintos departamentos creativos y la dirección.
- *Pipeline* de producción: organización de flujos de trabajo para optimizar tiempo y recursos.
- Financiación: estrategias para conseguir inversiones y asegurar la continuidad económica del proyecto.
- *Marketing*: diseño de campañas para promocionar y posicionar el producto final.
- Preparación para ferias y eventos: estrategias para presentar proyectos en mercados y festivales especializados.
- Técnicas de *pitch*: creación y ejecución de presentaciones convincentes para captar el interés de las personas productoras e inversoras.
- Dirección de arte: supervisión de la estética y el tono visual del proyecto para mantener su coherencia.
- Adaptabilidad a la producción: estrategias para responder a cambios e imprevistos sin comprometer la calidad ni los plazos.

## PRODUCCIÓN PARA VIDEOJUEGOS

Esta asignatura ofrece una visión global y práctica del proceso de producción, abordando tanto la planificación y gestión de equipos como la implementación de flujos de trabajo adaptados a las necesidades específicas del sector.

El objetivo es capacitar al alumnado para coordinar equipos multidisciplinares, gestionar recursos y plazos, y asegurar que el resultado final cumpla con los estándares de calidad de la industria de los videojuegos.



### **Competencias clave:**

- Introducción a la producción de videojuegos: entender el ciclo de vida de un videojuego, desde el *pitch* inicial hasta el lanzamiento y mantenimiento.
- Planificación y gestión de proyectos: creación de cronogramas, definición de hitos (*milestones*) y establecimiento de plazos realistas.
- Organización de equipos multidisciplinares: coordinación entre personas artistas, diseñadoras, programadoras y *testers* para garantizar una comunicación fluida.
- Metodologías de trabajo: aplicación de enfoques como *Agile*, *Scrum* y *Kanban* para mejorar la eficiencia de los equipos de desarrollo.
- Control de calidad (QA): implementación de procesos de revisión y testeado para identificar y solucionar errores técnicos y artísticos.
- *Game Design Document (GDD)*: creación y mantenimiento de un documento vivo que recoja todos los aspectos técnicos y creativos del proyecto.
- Gestión de recursos y presupuestos: optimización de recursos materiales, humanos y económicos para conseguir los objetivos del proyecto.
- Lanzamiento y postlanzamiento: planificación de estrategias de *marketing*, distribución y soporte postlanzamiento.

## PRODUCCIÓN EDITORIAL

Esta asignatura ofrece una completa visión del proceso de producción editorial, desde la idea inicial hasta el cierre final de los archivos para imprenta. Se abordarán los aspectos técnicos, creativos y comerciales que intervienen en la producción de libros y materiales relacionados, así como la relación entre persona editora, autora e ilustradora.

El objetivo es adquirir una comprensión global del ciclo de vida de un libro, aprendiendo a gestionar presupuestos, formatos y materiales, así como preparar los archivos finales siguiendo los estándares profesionales del sector editorial.



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

### Competencias clave:

- Introducción al funcionamiento editorial: entender los roles de persona editora, autora e ilustradora dentro del proceso de producción de un libro.
- Presupuesto y escandallo: planificación económica, cálculo de tarifas y establecimiento del precio de venta al público (PVP).
- Características técnicas: formato, tipos de papel, pliegos, número de páginas y otras especificaciones.
- Encuadernación y composición: conocimiento de diferentes técnicas de encuadernación y estructuración visual de la obra.
- Selección de textos y esbozos: adaptación visual según las características narrativas y estéticas del proyecto.
- Diseño de cubiertas y fajas: creación de elementos atractivos que reflejen la esencia del libro.
- Maquetación y tratamiento de texto: uso correcto de la tipografía, tratamiento de textos y corrección ortotipográfica.
- Artes finales y preparación para imprenta: cierre de PDF, control de calidad y configuración para la impresión final.
- Materiales para el punto de venta: diseño de soportes promocionales como *displays*, *floor stands* y otros elementos visuales.
- Diseño de materiales complementarios: creación de puntos de libro, folletos, dípticos, trípticos, postales, etc.

## POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es una fase fundamental en cualquier proyecto audiovisual, en el que las imágenes toman la forma definitiva y se perfeccionan para alcanzar estándares profesionales.

Esta asignatura se centra en el uso de herramientas especializadas, incluido *Adobe After Effects*, para integrar elementos visuales, ajustar su color, crear efectos especiales y garantizar un acabado de alta calidad.

### Competencias clave:

- Corrección y retoque digital: técnicas para mejorar imágenes, corregir errores visuales y adaptar el material a necesidades específicas.
- Creación de vídeos con *collage* de imágenes: uso de recortes digitales, texturas y elementos visuales superpuestos para construir animaciones con estilo dinámico y expresivo.
- Efectos y composición en *After Effects*: manejo de filtros inteligentes, máscaras y capas para crear animaciones fluidas a partir de imágenes estáticas.
- Integración de elementos en escenas animadas: ajuste de perspectiva, escalera, sombras y reflejos para fusionar de forma coherente diferentes estilos visuales.
- Creación de atmósferas visuales: aplicación de *color grading* y efectos avanzados para reforzar la narrativa y la estética del proyecto
- Exportación y optimización de proyectos: preparación de animaciones para distintos formatos, asegurando compatibilidad con plataformas digitales y profesionales.



Núria Grifols, alumni



Clàudia Bonet, Trabajo de Fin de Grado



Mar Moreno, Trabajo Fin de Grado

## PRODUCCIÓN DE TFG

Esta asignatura aplicada replica el entorno profesional en el que el alumnado supervisa los Trabajos Finales de Grado (TFG) de cuarto año, gestionan recursos y aseguran el cumplimiento de los plazos de producción. Además de facilitar la organización, juegan un papel clave en la viabilidad y el éxito final de los proyectos, aportando estructura y asegurando el cumplimiento de objetivos.

### Competencias clave:

- Supervisión y planificación del TFG: organización del calendario de producción, coordinación de reuniones y seguimiento del progreso de proyectos.
- Gestión de mentorías: programación y documentación de las sesiones de mentoría con especialistas en producción y arte.
- Administración de recursos: gestión de un presupuesto virtual simulando la distribución estratégica de recursos en un entorno de producción real.
- Comunicación y reporte: presentación de informes de seguimiento a la Dirección de Producción, documentando avances y desafíos.
- Evaluación y cierre del proyecto: elaboración de un informe final con análisis del proceso, toma de decisiones y resultados obtenidos.

## ORIENTACIÓN PROFESIONAL (6 créditos)

Esta asignatura ofrece las herramientas necesarias para entender el funcionamiento de la industria, preparar materiales profesionales y definir una sólida identidad artística. El objetivo es que el alumnado adquiera conocimientos prácticos sobre cómo iniciar y consolidar una carrera profesional, ya sea como *freelance*, miembro de un estudio o de una empresa, y que tenga confianza en hacer frente a entrevistas, presupuestos y la relación con clientela y personas editoras.



Roger Solà, presentando su TFG.

### Competencias clave:

- Conocimiento del mercado laboral: identificación de los sectores con mayor demanda y proyección de crecimiento.
- Autopromoción: estrategias para construir una sólida presencia en redes sociales, *web* y otras plataformas digitales.
- Primeras oportunidades: estrategias para encontrar y aprovechar las oportunidades profesionales iniciales.
- Propiedad intelectual: normativa básica para proteger derechos de autoría y propiedad de las obras.
- Trabajo *freelance* vs. contrato: ventajas y retos de cada modelo profesional.
- Presupuestos: creación de presupuestos que sean claros, competitivos y realistas.
- Facturación e impuestos: conocimientos básicos de gestión financiera para personas artistas.
- Carta de presentación y currículum: creación de documentos profesionales.
- Afrontar entrevistas: preparación para afrontar entrevistas de trabajo con confianza y claridad.
- Construcción de portafolio: selección y presentación de piezas que reflejen habilidades técnicas y narrativas específicas.



©Disney. Trabajo de **Iboix Estudio** para el libro oficial del *film* “**Brave**”.

### **ILUSTRACIÓN AVANZADA (12 créditos)**

Esta asignatura representa la etapa final en el desarrollo técnico y artístico del alumnado en el ámbito de la ilustración. Es un espacio dedicado a la aplicación práctica y perfeccionamiento de todas las técnicas aprendidas durante los años anteriores, con el objetivo de alcanzar un nivel de acabado profesional y competitivo.

En esta fase, se buscará pulir pequeñas carencias técnicas, reforzar los puntos fuertes individuales y fomentar una mirada crítica hacia el propio trabajo. Se pondrá especial énfasis en la excelencia de los acabados, la coherencia estilística y la efectividad narrativa de cada pieza.

#### **Competencias clave:**

- Aplicación de técnicas avanzadas: uso combinado y efectivo de técnicas tradicionales y digitales para conseguir resultados profesionales.
- Perfeccionamiento de acabados: pulir detalles finales para obtener ilustraciones de alta calidad y preparadas para el mercado.
- Coherencia estilística: mantener un estilo visual consistente durante una serie de ilustraciones.
- Análisis crítico del propio trabajo: identificar carencias técnicas y buscar soluciones específicas para su mejora.
- Maximización de puntos fuertes: potenciar las habilidades artísticas más destacadas de cada estudiante.
- Narrativa visual avanzada: asegurar que cada ilustración transmite una historia o emoción clara.
- Control del tiempo de producción: optimizar los flujos de trabajo para cumplir con plazos sin sacrificar la calidad final.
- Ilustraciones preparadas para diferentes soportes: adaptar piezas finales a formatos editoriales, publicitarios, animados o interactivos.
- *Feedback* profesional: aprender a recibir e implementar revisiones de clientela y dirección artística.
- Portafolio final: seleccionar y preparar las mejores piezas para su inclusión en el portafolio profesional.



## **PROYECTOS (6 créditos)**

Esta asignatura está diseñada para que el alumnado aprenda a idear, desarrollar y presentar proyectos creativos, ya sea para la productora de la escuela o para clientela externa. Se trabajará la conceptualización de ideas sólidas, la elaboración de *pitch bibles* profesionales y la defensa efectiva de las propuestas frente a potenciales personas inversoras o colaboradoras.

El objetivo es que el alumnado finalice el curso con varios proyectos completados, que no solo sirvan como muestra de sus habilidades técnicas y narrativas, sino también como propuestas reales con posibilidades de comercialización y producción.

### **Competencias clave:**

- Desarrollo de proyectos creativos: crear ideas originales y convertirlas en propuestas sólidas y viables.
- Creación de *pitch bibles*: elaborar documentos que expliquen de forma clara y atractiva la esencia del proyecto.
- Planificación y estructura del proyecto: definir etapas, recursos y objetivos concretos para cada propuesta.
- Defensa de proyectos: aprender técnicas efectivas para presentar y vender una idea frente a clientela o personas productoras.
- Creatividad aplicada: desarrollar soluciones innovadoras frente a los retos creativos y técnicos que se presenten.
- Adaptabilidad a distintos formatos: preparar proyectos para animación, videojuegos, ilustración editorial o publicitaria.
- Revisiones y *feedback* constructivo: aprender a recibir y aplicar comentarios para mejorar sus proyectos.

## **TRABAJO FINAL DE GRADO (TFG) (36 créditos)**

El Trabajo Final de Grado (TFG) es la culminación de los estudios y tiene por objetivo demostrar que el alumnado está preparado para poner en práctica las competencias técnicas, creativas y profesionales adquiridas durante el grado. Cada estudiante tiene la libertad de decidir en qué tipo de proyecto quiere trabajar, adaptándolo a sus intereses y especialización.

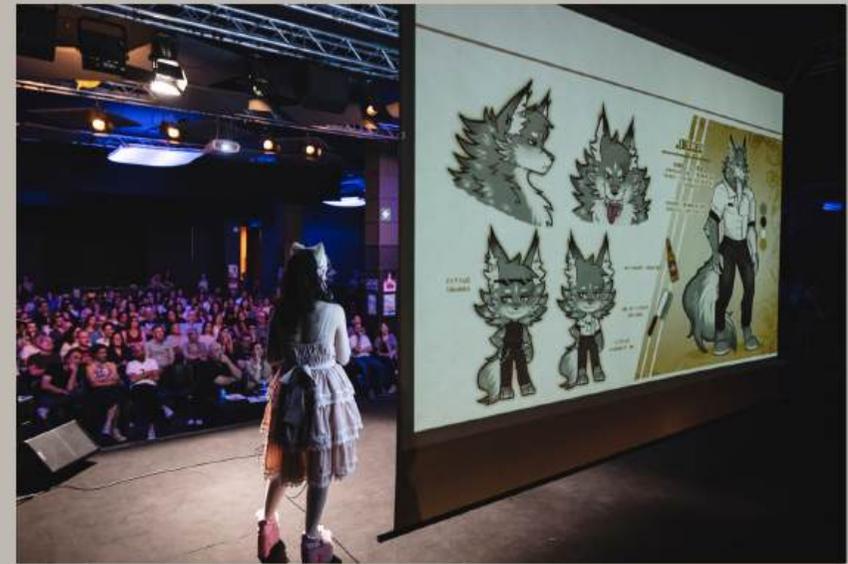
El TFG puede ser individual o grupal e incluir disciplinas como cómics, libros ilustrados, juegos de mesa, juguetes, cortos de animación o la creación de un videojuego. También se pueden plantear otras propuestas, siempre que estén alineadas con los estándares y expectativas de la escuela.

En los TFG grupales, se forman equipos de trabajo con roles específicos, siguiendo la dinámica de producciones profesionales. Cada miembro asume responsabilidades específicas en función de sus fortalezas y especialización. Esto permite no solo obtener un resultado final más sólido, sino también prepararse para el entorno colaborativo y exigente que caracteriza a la industria de la ilustración, la animación y los videojuegos.

El proceso cuenta con sesiones de mentoría con profesionales y profesorado especializado, que ofrece soporte y *feedback* a las diferentes fases del proyecto para garantizar un resultado final de alto nivel. Además, dispone del seguimiento permanente de un equipo de coordinación de producción, encargado de organizar las tareas, facilitar la comunicación entre los miembros del equipo y asegurar el cumplimiento de los plazos y estándares de calidad.

Por último, los trabajos son presentados y defendidos ante un grupo de jurado externo a la escuela durante la fiesta anual de graduación, un evento que celebra el esfuerzo, la dedicación y el talento del alumnado.

El TFG no solo es un proyecto académico, sino también una carta de presentación profesional, preparada para abrir puertas a oportunidades laborales reales, tanto dentro de la productora de la escuela como en otras empresas del sector.



**Claudia Bonet**, presentando su TFG.



El grupo de jurado de los TFG 2024-25.