

GRAU EN IL·LUSTRACIÓ PROFESSIONAL



Treball del professor de Visual Development, **Carlos Muñoz**.

iboiX
ESCOLA



Treball de l'estudiant **Silvia Perramon** per l'assignatura.

ANATOMIA I (12 crèdits)

El domini de la figura humana realista és essencial a tots els camps de la il·lustració. Aquesta assignatura ofereix les eines necessàries per comprendre i representar el cos humà amb precisió i construir figures sòlides i creïbles, aplicables a qualsevol estil o projecte.

A diferència d'altres assignatures centrades en l'expressió o l'estilització, aquí es treballarà la construcció anatòmica des d'una perspectiva acadèmica, aprofundint en la mecànica i l'estructura del cos per garantir un dibuix funcional i coherent en qualsevol posició o situació.

Competències clau:

- Construcció del cos humà: representació de figures femenines i masculines amb proporcions realistes.
- Angles i punts de vista: dibuix de la figura humana des de diferents perspectives.
- Detall anatòmic: estudi de l'esquena, les mans, els peus, el tronc, els braços i les cames.
- Expressions facials: representació del cap i les seves emocions amb detall.
- Escorç i perspectiva: domini de la figura en posicions complexes i angles extrems.
- Variabilitat física: estudi de diferents edats, tipus de cos i condicions físiques.

NARRATIVA I COMPOSICIÓ I (12 crèdits)

La narrativa és una eina fonamental a la indústria creativa. Aprendre a estructurar històries sòlides no només obre portes professionals com a guionista, sinó que també millora la capacitat de comunicació amb altres membres de l'equip creatiu. Una bona persona il·lustradora o animadora ha d'entendre el llenguatge narratiu per donar vida a les idees d'un guió i treballar de manera fluida amb les persones creadores.

Analitzarem referents com *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, *Arcane* o còmics com *Saga* i *Watchmen* per entendre com text i imatge es complementen per crear històries memorables.

Competències clau:

- Relació text–imatge: entendre com el guió orienta i enriqueix la narrativa visual.
- Estructures narratives: ús de gèneres i trames universals per construir històries efectives.
- Construcció de la història: desenvolupament de trama, conflicte, premissa, sinopsi i escaleta per planificar el relat.
- Recursos narratius: control del ritme, creació de personatges amb evolució i ús eficaç dels diàlegs.
- Adaptació de formats: aplicació del guió a diferents mitjans com còmics, pel·lícules i sèries.

La composició és una eina clau perquè les imatges no només siguin estèticament atractives, sinó també tinguin la capacitat d'explicar històries de manera efectiva. Aquesta assignatura ensenya a transformar un paper en blanc en una composició que comuniqui amb claredat i tingui impacte visual.

Competències clau:

- *Storytelling* visual: ús de tècniques narratives per guiar la persona espectadora a través de la imatge.
- Perspectiva i narrativa: aplicació de punts de fuga i enquadraments per reforçar el missatge visual.
- Recorregut visual: creació de fluxos visuals que dirigeixin l'atenció de forma natural.
- Tipus de composició: anàlisi i aplicació d'esquemes compositius efectius.
- Cinemàtiques: ús de diferents tipus de plans i enquadraments, incloent-hi plans dinàmics per transmetre emocions.
- Perspectiva aplicada i punts de vista: domini de la línia de l'horitzó i selecció de punts de vista per reforçar la profunditat i l'èmfasi visual.
- Equilibri visual i espai negatiu: ús de l'espai buit i distribució d'elements per crear harmonia i claredat en la composició.



ENVIRONMENTS & PROPS I (12 crèdits)

Els escenaris són l'ànima silenciosa de qualsevol història, el lloc on els personatges viuen, interactuen i evolucionen. Aquesta assignatura aprofundeix en la creació d'espais narratius coherents i visualment atractius, aplicant tècniques de perspectiva, il·luminació i atmosfera.

L'objectiu és dominar les eines necessàries per crear fons que no només complementin els personatges, sinó que també expliquin històries pròpies.

Competències clau:

- Línia i forma: creació d'estructures clares i llegibles per escenaris efectius.
- Principis fonamentals de la perspectiva i bases de la projecció isomètrica.
- Punt focal i tangents: direcció visual per guiar l'atenció a l'escena.
- Paisatges naturals: creació de fons naturals amb vegetació, boscos, cels dinàmics i altres elements propis de l'entorn exterior.
- Escenaris interiors: disseny d'espais tancats amb estructures arquitectòniques coherents, mobiliari i decoracions adequades a cada ambient.
- Il·luminació i atmosfera: ús de la llum per establir l'ambient i l'emoció de l'escena.
- Detalls i textures: aportació de riquesa visual mitjançant elements petits però significatius.

PERSONATGES CARTOON I (12 crèdits)

Aquesta assignatura se centra en la construcció sòlida i funcional de personatges per animació i il·lustració, assegurant que mantinguin les proporcions i la coherència independentment de l'angle o acció representada. L'objectiu no és crear figures anatòmicament perfectes, sinó dissenys expressius, estilitzats i adaptats als estàndards de la indústria. Mitjançant exercicis pràctics i anàlisi de referents professionals, es desenvoluparan habilitats per crear personatges consistents, expressius i adaptables als estàndards de la indústria de l'animació, la il·lustració i els videojocs.

Competències clau:

- Construcció bàsica d'un personatge: creació d'estructures sòlides per mantenir les proporcions des de qualsevol angle.
- Anatomia aplicada a l'estil *cartoon*: adaptació de l'anatomia per reforçar l'estil i la narrativa del personatge.
- Expressions facials i corporals: domini del llenguatge no verbal per transmetre emocions i intencions clares.
- Personalitat i actitud: creació de personatges amb trets distintius i reconeixibles.
- Arquetips i rols: exploració de figures com a persones heroï, antagonistes i altres perfils narratius clau.
- Edats, gèneres i morfologies: disseny de personatges diversos i inclusius.
- Psicologia dels personatges: anàlisi de motivacions i comportaments per donar profunditat als dissenys.
- Psicologia del color: ús intencionat del color per reforçar la personalitat i el rol narratiu.



COLOR I (12 crèdits)

Aquesta assignatura aprofundeix en l'ús del color amb *Adobe Photoshop* com a eina narrativa i expressiva a l'entorn digital. L'objectiu principal és dominar tant els conceptes tècnics com els emocionals del color, aplicant-los de manera efectiva en projectes d'il·lustració i *concept art*.

Competències clau:

- Flux de treball professional: adquisició de mètodes eficients per organitzar projectes de color a entorns professionals.
- Organització i ús de capes: gestió eficient de capes, grups, màscares i efectes.
- Teoria i psicologia del color: ús estratègic del color per transmetre emocions i reforçar la narrativa visual.
- Llum natural i artificial: aplicació de llums i ombres per crear volum, profunditat i atmosfera.
- Paletes cromàtiques: diferenciació entre paletes simples i complexes i la seva aplicació segons l'objectiu narratiu.
- Temperatura del color: contrast, valors i relacions entre colors càlids i freds per generar efectes visuals específics.
- *Color Keys*: creació de seqüències cromàtiques per definir atmosferes i ritmes visuals coherents.
- Efectes i acabats digitals: aplicació de tècniques avançades per millorar la qualitat i el realisme de les il·lustracions.



DISSENY DE PERSONATGES CARTOON II (6 crèdits)

Portem el disseny de personatges a un nivell més avançat, aprofundint en com fer-los, no només funcionals, sinó també atractius estilísticament i rellevants narrativament. Amb exercicis d'*acting* i *storytelling*, assegurant que els personatges, a més de dibuixos ben fets, tinguin vida pròpia, personalitat, ritme i una presència inconfusible dins del projecte.

Competències clau:

- Expressió a través del disseny: com cada línia i forma reforça la personalitat i l'actitud del personatge.
- Exageració i simplificació: com portar els trets distintius a l'extrem sense perdre equilibri ni funcionalitat en animació.
- Atractiu visual i *appeal*: principis per aconseguir personatges estilitzats, recognoscibles i memorables.
- *Storytelling* a través del personatge: com el disseny pot reflectir la seva història, el seu passat i el seu rol dins del projecte.
- Poses dinàmiques i *acting*: creació de postures expressives que potenciïn la seva actitud i caràcter.
- Disseny de línies de producció: creació de personatges principals, secundaris i extres mantenint coherència estilística.
- Harmonització d'estils: adaptació del disseny de personatges a diferents universos visuals mantenint la cohesió artística.



ENVIRONMENTS & PROPS II (12 crèdits)

En aquesta assignatura avançada, es perfeccionaran les habilitats adquirides en matèries anteriors per portar els entorns i objectes a un nou nivell de detall i coherència visual. L'objectiu és dominar la representació del volum, entendre com la llum afecta els materials i crear escenes immersives amb una atmosfera i una narrativa clares.

Es treballarà tant la texturització realista com l'estilitzada, adaptant cada enfocament segons els estàndards de la indústria de l'entreteniment.

Competències clau:

- Il·luminació i atmosfera: domini avançat de l'ús de la llum i l'ombra per establir l'ambient i el to narratiu de l'escena.
- Texturització realista vs. estilitzada: aplicació de tècniques per representar materials amb diferents graus de detall i estil.
- Creació d'ambients temàtics: disseny d'escenes coherents amb atmosferes específiques que reforcin la narrativa.
- Perspectiva avançada i isometria per objectes: representació precisa d'objectes i entorns en diferents projeccions i punts de vista.
- Integració de personatges i entorn: harmonització visual i narrativa entre els elements escenogràfics i els personatges.

DISSENY DE PERSONATGES REALISTA (6 crèdits)

Aquesta assignatura porta els coneixements anatòmics apresos el primer any, a un nivell més avançat i dinàmic. L'objectiu és dibuixar figures en moviment, des de diferents angles i punts de vista, mantenint sempre unes proporcions anatòmicament correctes.

Competències clau:

- Poses d'acció: representació de personatges en moviments dinàmics i situacions d'alta tensió.
- Angles i punts de vista: dibuix de figures des de diferents perspectives i plànols extrems per aconseguir efectes narratius impactants.
- Proporcions en moviment: manteniment de l'harmonia i la coherència anatòmica fins i tot en postures complexes.
- Gestualitat i expressivitat corporal: transmetre emocions i intencions a través de les postures i línies d'acció.
- Integració amb l'entorn: ubicar els personatges a escenaris de forma natural i funcional.
- Anatomia aplicada a l'acció: aplicar els coneixements de musculatura i estructura òssia en situacions de moviment intens.
- Estudi de drapejat i roba en acció: representar teles i arrugues en relació amb el moviment del cos.
- Composició focalitzada en personatges: assegurar que el personatge principal sigui el centre d'atenció de la il·lustració.
- Preparació per a il·lustracions finals: crear peces acabades amb un nivell de detall adequat per a portades professionals.

ESTILS (12 crèdits)

Dominar un estil de dibuix específic i adaptar-se amb precisió a diferents estètiques visuals és una habilitat essencial en tots els sectors de la indústria creativa. De fet, la capacitat de comprendre i replicar estils visuals amb exactitud pot marcar la diferència en la inserció laboral i la versatilitat professional. En aquesta assignatura l'objectiu, és que l'alumnat aprengui a adaptar-se a estils de dibuix concrets, garantint coherència i fidelitat a una identitat visual establerta. Més enllà de l'aspecte tècnic, aquest procés també és una eina poderosa pel desenvolupament personal com a artista, ja que entendre els mecanismes i les decisions darrere d'un estil específic no només permet imitar-lo, sinó que també ajuda a enriquir i refinar l'estil propi.

Competències clau:

- Anàlisi d'estils visuals: identificar els elements clau i les característiques principals d'un estil específic.
- Domini de tècniques i processos: aplicar tècniques específiques per aconseguir acabats coherents amb un estil determinat.
- Pinzells i eines digitals: experimentació amb pinzells i configuracions específiques per imitar textures i acabats característics.
- *Model Sheets* i *Style Guides*: creació de guies visuals per mantenir la coherència estilística en diferents il·lustracions.
- Desenvolupament de peces finals: producció d'il·lustracions que reflecteixin els estils estudiats amb fidelitat.



COMPOSICIÓ II (12 crèdits)

Aquesta assignatura representa un pas endavant en l'aprenentatge de la composició visual, aprofundint els conceptes apresos durant el primer any i portant-los a un nivell avançat. L'objectiu principal és aconseguir que cada il·lustració expliqui una història clara i efectiva mitjançant una disposició correcta dels elements visuals.

Competències clau:

- Jerarquia visual: controlar l'ordre en què la persona espectadora percep la informació dins d'una escena.
- Disseny de plans i profunditats: separar els diferents plans d'una escena per aconseguir més claredat i impacte narratiu.
- Ús de valors de grisos: experimentar amb llums, ombres i degradats per crear atmosfera i profunditat sense fer servir color.
- Equilibri i ritme compositiu: distribuir elements visuals per aconseguir composicions dinàmiques i harmòniques.
- Focalització i punts d'interès: assegurar que els principals elements captin l'atenció de la persona espectadora.
- Exploració d'angles i enquadraments: treballar diferents punts de vista per potenciar la narrativa de la il·lustració.
- *Storytelling* visual: aplicar tècniques per transmetre emocions i accions mitjançant la composició.

COLOR II (12 crèdits)

Portarem més enllà els coneixements adquirits a Color I, amb un ús del color més detallat i professional. Ens centrarem en l'ús avançat de la llum, els matisos i les atmosferes per reforçar la narrativa visual i transmetre emocions complexes. L'objectiu és perfeccionar les tècniques digitals per crear il·lustracions amb acabats als estàndards de la indústria de l'entreteniment.

Competències clau:

- Teoria avançada del color: ús de contrastos, valors, gammes i matisos per reforçar la narrativa visual.
- Il·luminació i atmosfera: creació d'ambients convincents a través de l'ús precís de llum i ombra.
- Emocions a través del color: aplicació de paletes cromàtiques per transmetre estats emocionals complexos.
- Detalls i textures: tractament avançat de superfícies per aportar realisme o estilització als projectes.
- Il·luminació complexa: representació de moments diferents del dia, condicions climàtiques i estacions de l'any.
- *Brushes* i *Brushstrokes*: domini de pinzells digitals i pinzellades per aconseguir acabats expressius i professionals.
- Aplicació a la indústria de l'entreteniment: ús del color en contextos professionals com l'animació, el còmic i els videojocs.
- Control de focus i atenció: aplicació de tècniques cromàtiques per dirigir la mirada cap als punts clau de la il·lustració.

ESPECIALITZACIONS

Després de dos anys de formació en il·lustració, l'alumnat ha adquirit una base tècnica i artística sòlida, assolint un nivell avançat que li permet afrontar amb seguretat i confiança els reptes específics de cada àmbit professional. Aquesta preparació els dota de les competències necessàries per especialitzar-se i orientar la seva trajectòria dins la indústria de la il·lustració i l'entreteniment.

Per tal de potenciar el desenvolupament individual i l'encaix en el mercat laboral, l'escola ofereix tres itineraris diferenciats, cadascun amb un enfocament específic que permet aprofundir en interessos concrets i consolidar una especialització professional:

- **Art Editorial i Disseny Visual**
- **Art per Animació i Videojocs**
- **Direcció i Producció de Projectes Artístics**

L'equip docent i tècnic de l'escola acompanya i assessora l'alumnat en aquest procés de decisió, ajudant-lo a identificar l'itinerari que millor s'adapti a les seves habilitats, interessos i objectius professionals. Aquesta guia personalitzada assegura que cada estudiant pugui treure el màxim profit del seu potencial i encaminar-se amb èxit cap a una carrera professional sòlida i especialitzada.



Descripció General:

L'itinerari d'Il·lustració i Disseny Visual està enfocat al desenvolupament de projectes visuals professionals per a diferents suports i públics. La formació permet a l'alumnat adquirir les habilitats tècniques i conceptuals necessàries per especialitzar-se en les diferents branques de la il·lustració aplicada, tant a l'àmbit editorial com al sector d'entreteniment i publicitat.

A través d'exercicis pràctics i projectes reals, es treballen aspectes fonamentals com ara la narrativa gràfica, la comunicació visual, l'expressivitat en la il·lustració i l'adaptació a diferents formats i estils segons les necessitats del mercat.

Il·lustració Infantil (12 crèdits): producció d'il·lustracions adaptades a llibres il·lustrats per a públic infantil i juvenil.

Còmic (12 crèdits): creació i desenvolupament de narratives gràfiques.

Il·lustració Publicitària (12 crèdits): producció d'imatges amb alt impacte visual per a campanyes de publicitat, cartelleria, identitat corporativa i comunicació visual.

Art per Jocs de Taula (6 crèdits): creació d'il·lustracions específiques per a components de jocs de taula

Disseny de Joguines (6 crèdits): il·lustració aplicada al disseny de joguines i packaging.

Il·lustració Fantàstica (12 crèdits): domini d'estils detallats i realistes, utilitzats en formats com cartes col·leccionables (*Magic: The Gathering*), cobertes de llibres o il·lustració editorial per a revistes.

IL·LUSTRACIÓ INFANTIL

La il·lustració infantil i juvenil és un dels camps més rics estilísticament del sector editorial, i una eina fonamental per transmetre històries, emocions i valors a través de la imatge. Aquesta assignatura aprofundeix en les tècniques i els procediments necessaris per desenvolupar llibres i àlbums il·lustrats, abordant cada etapa del procés creatiu, des de la seva conceptualització fins a la seva presentació final. L'objectiu és dotar l'alumnat de les eines per crear il·lustracions que s'integrin perfectament amb el text, s'adaptin a diferents formats editorials i connectin de manera efectiva amb el públic destinatari.

Competències clau:

- Anàlisi de l'estructura narrativa: identificació i selecció de moments clau per la representació visual.
- Tipografia integrada a la il·lustració: ús creatiu del text per complementar i reforçar les imatges.
- Disseny d'elements essencials: creació de portades, contraportades i storyboard adaptades al contingut.
- Interpretació personal: aportació d'una visió artística única a cada projecte.
- Tipologies de llibres il·lustrats: treball específic en llibres de text, contes clàssics, contes originals, llibres amb adhesius (stickers), solapes (flaps) i desplegable (pop-ups).
- Estil visual propi: desenvolupament d'una veu artística coherent i reconeixible.
- Maquetació i composició visual: equilibri entre text i il·lustració per garantir una lectura fluida i atractiva.



Treball de l'estudiant **Araitx Asensio** per l'assignatura.

CÒMIC

Aprofundim en l'art d'explicar històries a través de vinyetes. Des del guió fins al color final, es treballarà cada etapa del procés per aconseguir pàgines coherents, dinàmiques i expressives, adaptades als diferents estàndards de la indústria. A més, es crearan obres amb l'objectiu de participar en diferents concursos de còmic nacionals i internacionals, oferint a l'alumnat l'oportunitat de donar visibilitat a les feines fetes i començar a construir una trajectòria professional.

Competències clau:

- Persones autores i obres de referència: anàlisi de figures clau i estils representatius del còmic europeu, americà i japonès.
- Interpretació del guió: traducció visual efectiva de les indicacions narratives.
- Normes narratives: aplicació de tècniques per mantenir el ritme i la claredat en la seqüència de vinyetes.
- Estètica de la pàgina: composició i equilibri visual en la distribució dels elements gràfics.
- Narrativa europea vs. americana vs. japonesa: diferències i característiques de cada estil.
- Entintat amb *Clip Studio*: ús d'eines digitals per aconseguir línies clares i expressives.
- Tractament del color: aplicació de paletes cromàtiques per reforçar l'atmosfera i la narrativa.
- Estil propi: desenvolupament d'una veu visual única i reconeixible.

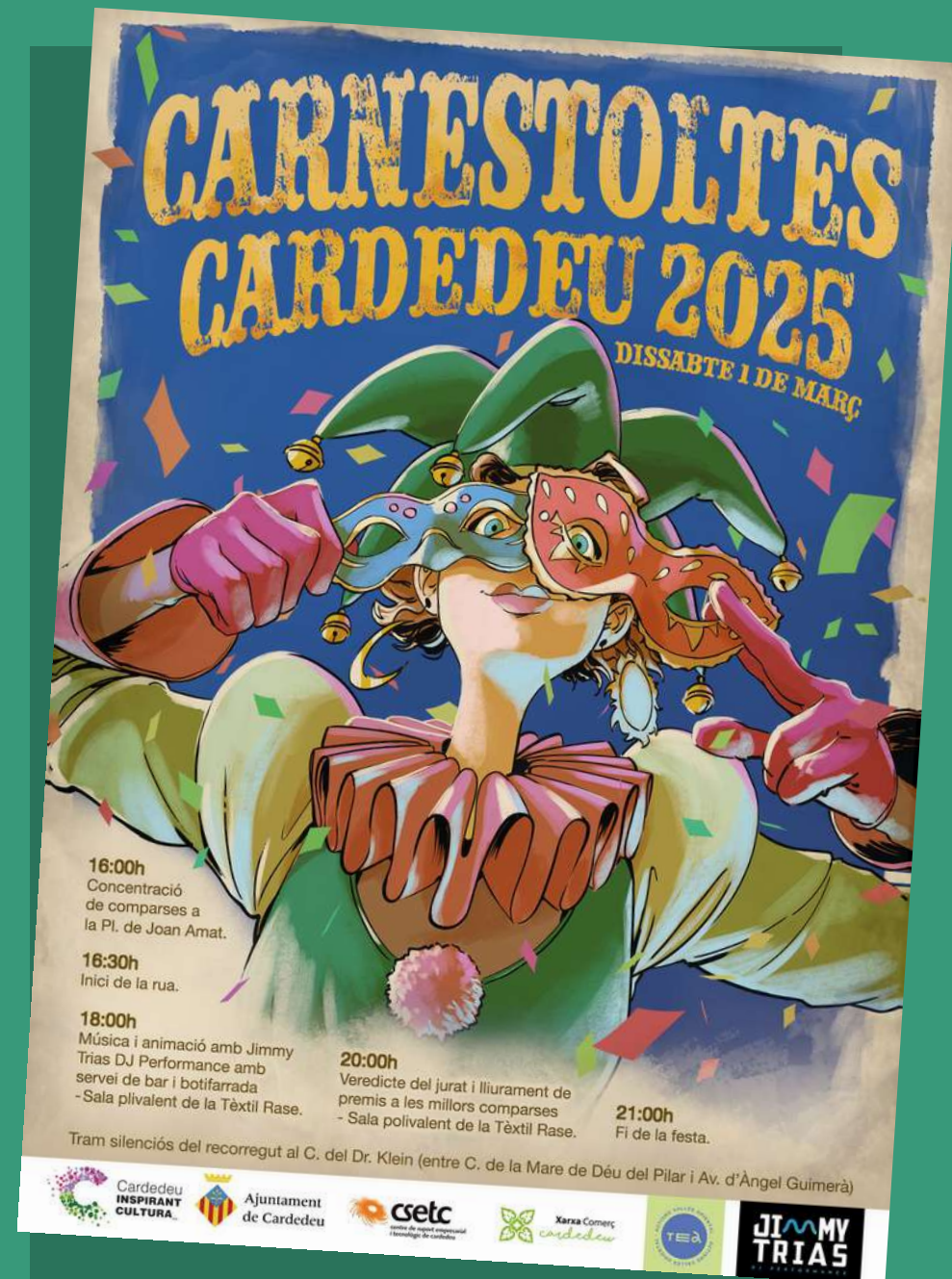


IL·LUSTRACIÓ PUBLICITÀRIA

En aquesta assignatura, l'alumnat aprendrà a crear il·lustracions impactants i efectives per entorns publicitaris, capaços de captar l'atenció i transmetre missatges clars en segons. Es treballarà l'adaptabilitat a diferents plataformes, des de xarxes socials fins a cartells tradicionals, i explorar com el color, la composició i la tipografia juguen un paper fonamental en la comunicació visual publicitària. L'objectiu és adquirir les eines per desenvolupar projectes visuals que compleixin els requisits tècnics i creatius del sector publicitari, responent a les expectatives de la clientela i tendències del mercat.

Competències clau:

- Definició i propòsit de la il·lustració en publicitat: entendre el rol de la il·lustració a les campanyes visuals.
- Recepció i anàlisi del *briefing* publicitari: interpretar i desglossar les necessitats específiques de cada projecte.
- Creació de conceptes visuals: desenvolupar idees originals alineades amb els objectius publicitaris.
- Adaptabilitat de formats: disseny específic per a xarxes socials, cartells, revistes i altres suports publicitaris.
- Tipografia integrada a la il·lustració: ús creatiu i funcional de textos per reforçar el missatge visual.
- Ús estratègic del color: aplicar paletes cromàtiques per captar l'atenció i comunicar emocions.
- Tendències en publicitat visual: anàlisi d'estils, tècniques i formats emergents al món publicitari.
- *Storytelling* visual publicitari: creació d'històries visuals breus, però impactants que reforcin el missatge de marca.

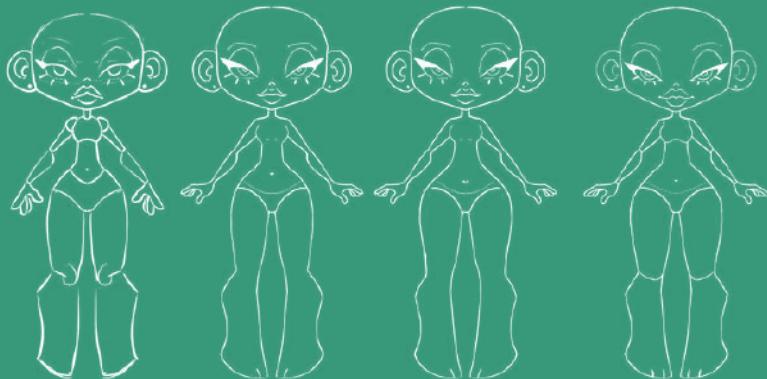


ART PER JOCS DE TAULA

Es treballa la il·lustració aplicada als jocs de taula, analitzant com el disseny visual influeix en la jugabilitat, l'experiència d'usuari i l'atractiu comercial del producte. Es treballarà la creació d'imatges clares i funcionals adaptades als diferents públics, tenint en compte la llegibilitat, la claredat visual i la relació entre il·lustració i mecàniques de joc, així com les limitacions tècniques i de producció per garantir dissenys viables per a la fabricació.

Competències clau

- Il·lustració aplicada a jocs de taula: creació d'imatges clares i atractives que facilitin la comprensió del joc.
- Disseny de components de joc: adaptació de la il·lustració a formats físics com cartes, taulells i fitxes.
- Disseny de packaging: desenvolupament de presentacions visuals atractives per a la comercialització del joc.
- Adaptació al mercat i a la producció: adequació del disseny al públic objectiu i als processos de fabricació.



Treball de l'estudiant **Guillermo Osorio** per l'assignatura.

DISSENY DE JOGUINES

Aquesta assignatura introdueix l'alumnat en la il·lustració aplicada al disseny de joguines. El curs posa èmfasi en la capacitat de transformar idees creatives en propostes visuals clares, atractives i adaptades a les necessitats del mercat, tenint en compte les limitacions tècniques i els processos de fabricació.

Competències clau:

- Tipologies de joguines: desenvolupament de propostes d'il·lustració a diferents tipologies.
- Estil gràfic: adaptació de l'estil segons el públic objectiu i el tipus de producte.
- Comprensió de les limitacions tècniques i els processos de producció: creació de dissenys viables per a la fabricació.
- Estructuració de projectes: presentar de manera clara i professional i poder defensar idees davant clients.





Treball de l'estudiant **David Cui** per l'assignatura.

IL·LUSTRACIÓ FANTÀSTICA

Aquesta assignatura se centra en la creació d'il·lustracions finals d'alta qualitat adaptades als estàndards del mercat actual. Es treballarà la integració coherent de personatges i fons per construir imatges d'alt impacte visual. Inspirada en referents com les cartes Magic: The Gathering, posa especial èmfasi en el detall, la renderització professional i la narrativa visual.

Competències clau

- Creació d'art final: realització d'il·lustracions finals detallades amb integració coherent de personatges i entorn.
- Desenvolupament de personatges: treball d'anatomia, expressivitat i acting per reforçar la narrativa.
- Estil realista adaptable: ús d'un estil realista amb possibilitat d'estilització segons el projecte.
- Ambientació i acabats: creació d'escenes amb diferents temàtiques i aplicació de textures i acabats professionals.

Descripció General:

L'itinerari d'Art per Animació i Videojocs està orientat a crear il·lustracions per la indústria de l'entreteniment, amb aplicacions en animació, videojocs i altres mitjans audiovisuals. Aquesta especialització permet a l'alumnat desenvolupar les seves habilitats en la conceptualització i producció d'imatges, adaptades als requisits tècnics i estètics de projectes interactius i narratius.

A través de projectes pràctics i treball en equip, l'alumnat explora tècniques avançades per crear entorns, personatges i seqüències visuals; aprenent a integrar el seu treball en processos de producció professionals. Es fa èmfasi en l'ús d'eines digitals especialitzades, la coherència estilística i l'optimització per a diferents plataformes i formats.

Storyboard (6 crèdits): creació de seqüències visuals per animació, cinema i publicitat.

Animació 2D (6 crèdits): animació per sèries, pel·lícules, jocs i publicitat animada.

Visual Development (12 crèdits): definició de l'estil visual, personatges i entorns d'un projecte animat.

Animació 3D (12 crèdits): *Blender i Unreal Engine.*

Concept Art (12 crèdits): disseny inicial de personatges, escenaris i elements visuals pel món dels videojocs.

Short Lab (12 crèdits): creació d'una peça animada original. Passant per totes les fases d'una producció animada.

STORYBOARD

El *storyboard* és una fase essencial en la producció d'animació, sèries televisives, pel·lícules i videojocs, i representa un dels camps professionals amb més demanda dins la indústria de l'entreteniment. En aquesta assignatura es desenvoluparan habilitats per crear *storyboards* efectius i preparats per a la producció, capaços de comunicar de manera clara i potent la visió d'un projecte narratiu.

Competències clau:

- Cinematografia aplicada: ús de *shots*, escenes i angles de càmera per guiar l'atenció i reforçar la narrativa.
- Anàlisi cinematogràfica: estudi de la composició visual i el seu significat narratiu a través de l'anàlisi de *films*.
- Interpretació de guió: desglossament i traducció del guió en escenes visuals coherents.
- Narrativa visual per gèneres: adaptació de l'estil i ritme segons gèneres com acció, comèdia, drama i musical.
- Creació d'animàtiques: edició de seqüències de *storyboard* per simular el ritme i el flux narratiu.
- Continuitat visual: assegurar una transició fluida entre escenes i una narrativa sense salts visuals incoherents.



Treball de l'estudiant **David Cui** per l'assignatura.

ANIMACIÓ 2D

Aquesta assignatura introdueix els principis fonamentals de l'animació 2D i les tècniques necessàries per aplicar-los professionalment en produccions cinematogràfiques, televisives i publicitàries. L'objectiu és dominar les eines clau de l'animació tradicional i digital, tot aprenent a donar vida a personatges i objectes dins de seqüències cohesionades i expressives.

Competències clau:

- Principis bàsics de l'animació: aplicació dels dotze principis clàssics de l'animació per aconseguir moviment fluid i natural.
- Format de vídeo i programari aplicat: ús de programari específic per animació 2D i adaptació als estàndards de la indústria.
- Desglossament de l'acció: divisió d'una acció complexa en passos clars i seqüenciats.
- Moviment i biodinàmica: anàlisi i representació del moviment corporal i les seves lleis físiques.
- Animació de personatges i objectes: creació de moviments creïbles i expressius per donar vida a diferents elements animats.
- Planificació de plànols i escenes: disseny de seqüències clares i coherents des de l'esbós fins a l'animació final.
- Tècnica *cut-out*: animació a partir de peces segmentades.
- *Timing* i *spacing*: domini del temps i l'espai entre fotogrames per controlar el ritme i l'expressivitat del moviment.
- Animació d'expressions facials: representació clara i expressiva d'emocions a través dels trets facials.

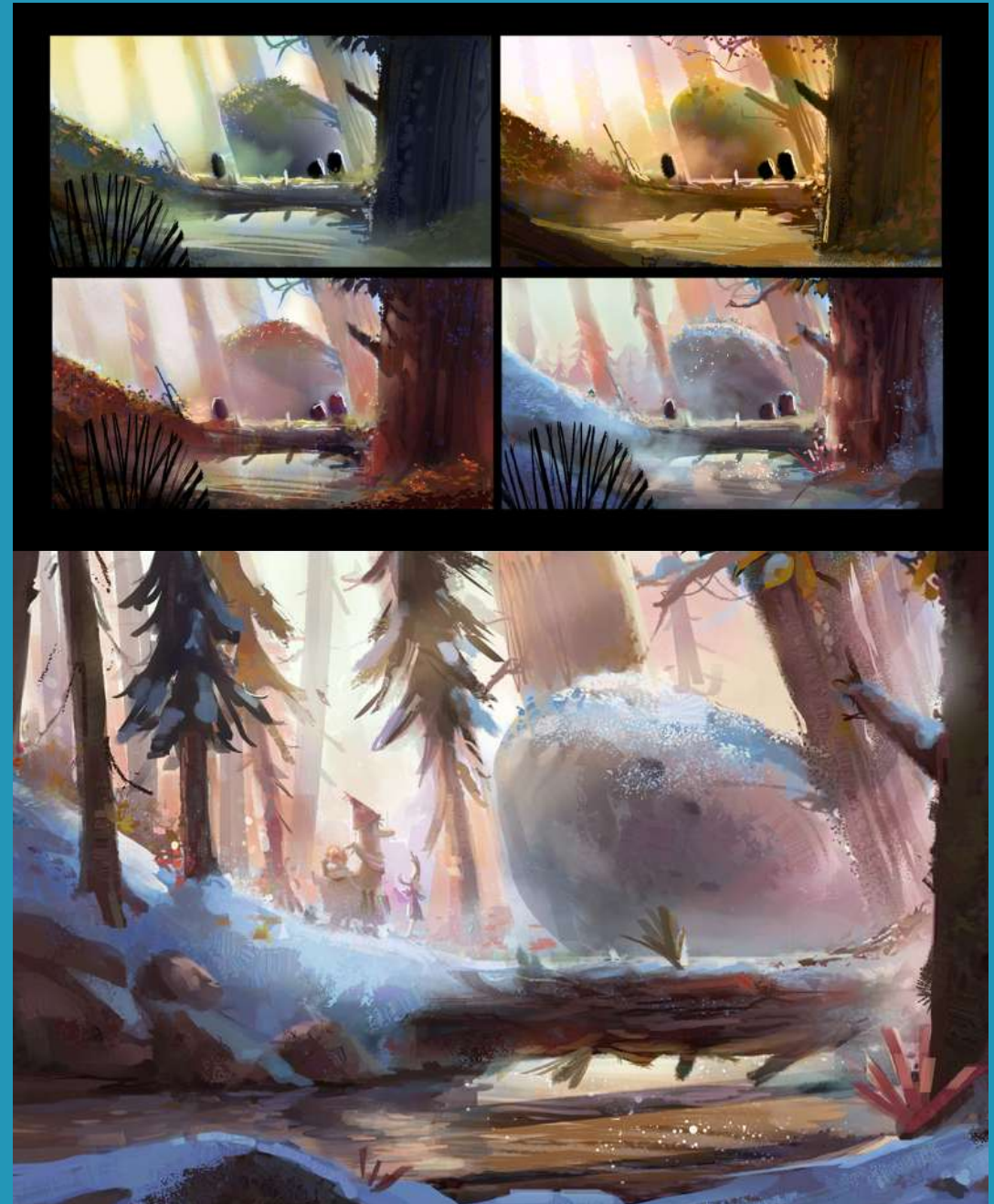
VISUAL DEVELOPMENT

Cada pel·lícula d'animació o projecte audiovisual comença amb una visió artística que estableix el seu estil, atmosfera i personalitat. Aquesta assignatura està dedicada a la creació d'un llenguatge visual únic i coherent que serveixi de base per a tot el desenvolupament del projecte.

Més enllà de la bellesa de les imatges, el *Visual Development* és una eina de comunicació essencial: una guia perquè persones directores, animadores i dissenyadores treballin en harmonia cap a una mateixa visió artística.

Competències clau:

- Recerca i definició d'un estil propi que estableixi la identitat artística del projecte.
- Generació d'imatges inspiradores que serveixin de guia per la resta de departaments durant la producció.
- Narrativa visual i expressió artística: explicar idees i emocions a través del dibuix, el color i la composició.
- Disseny de personatges i entorns: desenvolupar personatges expressius i escenaris immersius que reforcin l'univers visual del projecte.
- Ús estratègic del color i la llum: controlar el color i la il·luminació per potenciar l'impacte emocional de cada escena.
- Creació de *story moments*: il·lustrar moments clau que encapsulin la història i ajudin a establir el to i l'ambientació del projecte.
- Comunicació visual per a la producció: plasmar idees de manera clara i efectiva perquè altres artistes i equips tècnics puguin interpretar-les i aplicar-les en el projecte final.



ANIMACIÓ 3D

Aquesta assignatura combina les capacitats de *Blender* i *Unreal Engine* per oferir una formació completa a la creació de continguts 3D, amb aplicacions en animació, videojocs i il·lustració. Es posa un èmfasi especial en el desenvolupament de sets, que poden ser integrats en projectes interactius o utilitzats per generar il·lustracions en *Photoshop*, orientades al *Concept Art*.

Competències clau:

- Disseny i modelatge d'objectes i escenaris 3D amb detalls adequats per a il·lustracions finals.
- Creació de models i personatges 3D amb tècniques avançades de modelatge i esculturat digital.
- Ús eficient de *vertex*, *edges* i *faces* per estructurar models amb precisió i coherència.
- Aplicació de materials i textures avançades utilitzant *Blender* i *Unreal*.
- Generació d'efectes visuals com a reflexos, transparències i ombres per millorar-ne l'aspecte visual.
- Configuració de fonts de llum per destacar elements clau i generar atmosferes realistes.
- Configuració d'esquelets i estructures per animar personatges i objectes de manera funcional.
- Integració d'animacions bàsiques en entorns interactius.
- Exportació de sets des de *Blender* per a la seva integració a *Unreal Engine*.
- Preparació d'escenaris i *assets* per a projectes finals o aplicacions interactives.



Treball de l'estudiant **Paula Porras** per l'assignatura.

CONCEPT ART

Ens endinsem en el procés de creació visual per videojocs, establint l'estètica i l'atmosfera que definiran l'experiència de la persona jugadora. Des de la investigació i la generació d'idees fins a la il·lustració d'imatges clau, es treballarà cada etapa, garantint que els dissenys siguin no només atractius, sinó també funcionals dins del *pipeline* de producció.

Competències clau:

- *Silhouettes* i *Shape Language*: creació de formes llegibles i icòniques per definir ràpidament personatges, criatures, entorns i objectes.
- *Design Iteration* i *Thumbnails*: desenvolupament d'esbossos ràpids i variants per trobar solucions visuals efectives.
- Disseny de personatges i criatures: construcció d'anatomies estilitzades i exploració de proporcions.
- Disseny d'entorns i *props*: creació de paisatges, interiors i elements d'escenografia adaptats a mecàniques de joc i narrativa interactiva.
- Perspectiva i composició dinàmica: aplicació d'esquemes de perspectiva avançada i estructures de composició per maximitzar l'impacte visual.
- Llum i color en *Concept Art*: aplicació de llums ambientals, direccionals i dramàtiques per guiar l'atenció i establir atmosferes impactants.
- *Story Moments* i *Keyframes*: il·lustració d'escenes clau que serveixin com a guia visual per a la producció.
- *Visual Consistency* i *Style Adaptation*: capacitat d'adaptació a diferents direccions artístiques segons el gènere i el to del videojoc.



Treballs de l'estudiant **Roger Costas** per l'assignatura.



Inaguració del **Festival de Cinema de Terror “Cardoterror” XIX Edició.**



Escena de la peça animada de **l'alumnat** per l'assignatura.

SHORT LAB

Ens trobem davant d'una assignatura de caràcter pràctic i multidisciplinari que té com a objectiu principal la creació d'una peça d'animació 2D original per part de l'alumnat. Al llarg del curs, l'alumnat aplica de manera integrada tots els coneixements adquirits en animació, *storyboard*, disseny de personatges, narrativa visual, etc. El projecte final pren la forma d'un curtmetratge animat en què es posen en pràctica tant habilitats tècniques com creatives.

L'assignatura simula un entorn de producció real, fomentant l'autonomia, la presa de decisions i el desenvolupament d'una veu autoral. El resultat final és una obra personal que forma part del portafoli professional de l'alumnx.

Competències clau:

- Aplicar de manera integrada els coneixements adquirits en animació 2D/3D i *storyboard* mitjançant la realització d'un curtmetratge animat propi.
- Desenvolupar un projecte complet d'animació, des de la concepció de la idea i la planificació narrativa fins a la producció final, utilitzant metodologies professionals.
- Fomentar l'autonomia i la gestió del temps, treballant amb terminis i fluxos de treball reals en un entorn de producció audiovisual.
- Exercir la capacitat de prendre decisions creatives i tècniques en totes les fases del projecte, incloent-hi el disseny de personatges, la posada en escena, el ritme, l'*acting* i el muntatge.
- Consolidar un portafoli professional mitjançant una obra personal que demostrï el domini tècnic, la creativitat i la visió autoral de l'alumnx.

TERCER ANY: ESPECIALITZACIÓ DIRECCIÓ I PRODUCCIÓ DE PROJECTES ARTÍSTICS 60 crèdits

Descripció General:

L'itinerari de Direcció i Producció de Projectes Artístics per la indústria de l'entreteniment, està orientat a la gestió i la coordinació de projectes dins dels sectors de l'animació, els videojocs, l'edició i altres mitjans audiovisuals. Aquesta especialització proporciona a l'alumnat les eines necessàries per planificar, supervisar i dirigir equips creatius, assegurant que els projectes compleixin els estàndards de qualitat, terminis i objectius comercials.

A través de treballs pràctics i simulacions de producció real, l'alumnat aprèn a gestionar fluxos de treball, pressupostos i recursos, alhora que desenvolupen habilitats en comunicació i negociació amb la clientela, artistes i persones inversores. L'itinerari posa un èmfasi especial en la presa de decisions estratègiques, la resolució de problemes i l'adaptació als canvis propis de la indústria de l'entreteniment.

Aquest itinerari prepara a l'alumnat per exercir rols clau en la producció de continguts, connectant la creativitat amb la viabilitat comercial i assegurant que els projectes arribin amb èxit al mercat.

Producció per Animació (12 crèdits): gestió de projectes, coordinació d'equips i fluxos de treball en sèries i pel·lícules animades.

Producció per Videojocs (12 crèdits): planificació i coordinació en el desenvolupament de videojocs.

Producció per Edició (12 crèdits): edició de llibres il·lustrats, còmics i altres publicacions editorials.

Postproducció (12 crèdits): integració d'efectes visuals i edició per animació i publicitat.

Direcció d'Estil Visual (12 crèdits): desenvolupament visual de projectes artístics.

PRODUCCIÓ PER ANIMACIÓ

A l'àmbit de l'animació, una bona producció és clau per transformar idees creatives en projectes viables i exitosos. Aquesta assignatura se centra en les millors pràctiques de planificació, coordinació i supervisió, posant èmfasi en la connexió entre els diferents departaments creatius per garantir una visió coherent i unificada del projecte.

L'objectiu és capacitar l'alumnat per gestionar projectes d'animació des de la concepció fins a l'entrega final, incloent-hi aspectes essencials com la propietat intel·lectual, el finançament, la gestió d'equips i la presentació de propostes a persones inversores i clientela potencial.

Competències clau:

- Objectius i dimensió del projecte: definició clara dels èxits creatius, tècnics i comercials de cada producció.
- Situació de la propietat intel·lectual: entendre els drets d'autoria i estratègies de protecció de la propietat creativa.
- Pressupost: creació i gestió de pressupostos adaptats a cada fase de la producció.
- Models de monetització: exploració d'estratègies de negoci aplicades a animació, videojocs i publicacions il·lustrades.
- Pla de producció: planificació detallada dels processos i les fases clau de la producció d'animació.
- Pla de negoci: desenvolupament d'una estratègia empresarial per garantir la viabilitat del projecte.
- Cronograma i gestió de temps: establiment de terminis realistes i control de l'evolució del projecte.
- Desenvolupament de la identitat visual: supervisió i coherència de l'estil gràfic i artístic al llarg de tot el projecte.
- Gestió d'equips multidisciplinaris: coordinació efectiva entre persones artistes, animadores, guionistes i tècniques.
- Comunicació eficient: garantir una comunicació fluida entre els diferents departaments creatius i la direcció.
- *Pipeline* de producció: organització de fluxos de treball per optimitzar temps i recursos.
- Finançament: estratègies per aconseguir inversions i assegurar la continuïtat econòmica del projecte.
- Màrqueting: disseny de campanyes per promocionar i posicionar el producte final.
- Preparació per a fires i esdeveniments: estratègies per presentar projectes a mercats i festivals especialitzats.
- Tècniques de *pitch*: creació i execució de presentacions convincents per captar l'interès de persones productores i inversores.
- Direcció d'art: supervisió de l'estètica i el to visual del projecte per mantenir-ne la coherència.
- Adaptabilitat a la producció: estratègies per respondre a canvis i imprevistos sense comprometre la qualitat ni els terminis.

PRODUCCIÓ PER VIDEOJOC

Aquesta assignatura ofereix una visió global i pràctica del procés de producció, abordant tant la planificació i la gestió d'equips com la implementació de fluxos de treball adaptats a les necessitats específiques del sector. L'objectiu és capacitar l'alumnat per coordinar equips multidisciplinaris, gestionar recursos i terminis, i assegurar que el resultat final compleixi els estàndards de qualitat de la indústria dels videojocs.



Competències clau:

Treball del grup d'estudiants **Mimical Studio**.

- Introducció a la producció de videojocs: entendre el cicle de vida d'un videojoc, des del *pitch* inicial fins al llançament i el manteniment.
- Planificació i gestió de projectes: creació de cronogrames, definició de fites (*milestones*) i establiment de terminis realistes.
- Organització d'equips multidisciplinaris: coordinació entre persones artistes, dissenyadores, programadores i *testers* per garantir una comunicació fluida.
- Metodologies de treball: aplicació d'enfocaments com *Agile*, *Scrum* i *Kanban* per millorar l'eficiència dels equips de desenvolupament.
- Control de qualitat (QA): implementació de processos de revisió i testatge per identificar i solucionar errors tècnics i artístics.
- *Game Design Document (GDD)*: creació i manteniment d'un document viu que reculli tots els aspectes tècnics i creatius del projecte.
- Gestió de recursos i pressupostos: optimització de recursos materials, humans i econòmics per assolir els objectius del projecte.
- Llançament i postllançament: planificació d'estratègies de màrqueting, distribució i suport postllançament.

PRODUCCIÓ PER EDICIÓ

Aquesta assignatura ofereix una visió completa del procés de producció editorial, des de la idea inicial fins al tancament final dels arxius per a impremta. S'abordaran els aspectes tècnics, creatius i comercials que intervenen en la producció de llibres i materials relacionats, així com la relació entre persona editora, autora i il·lustradora.

L'objectiu és adquirir una comprensió global del cicle de vida d'un llibre, aprenent a gestionar pressupostos, formats i materials, així com, preparar els arxius finals seguint els estàndards professionals del sector editorial.



Competències clau:

- Introducció al funcionament editorial: entendre els rols de persona editora, autora i il·lustradora dins del procés de producció d'un llibre.
- Pressupost i escandall: planificació econòmica, càlcul de tarifes i establiment del preu de venda al públic (PVP).
- Característiques tècniques: format, tipus de paper, plecs, nombre de pàgines i altres especificacions.
- Enquadernació i composició: coneixement de diferents tècniques d'enquadernació i d'estructuració visual de l'obra.
- Selecció de textos i esbossos: adaptació visual segons les característiques narratives i estètiques del projecte.
- Disseny de cobertes i faixes: creació d'elements atractius que reflecteixin l'essència del llibre.
- Maquetació i tractament de text: ús correcte de la tipografia, tractament de textos i correcció ortotipogràfica.
- Arts finals i preparació per impremta: tancament de PDF, control de qualitat i configuració per la impressió final.
- Materials pel punt de venda: disseny de suports promocionals com *displays*, *floor stands* i altres elements visuals.
- Disseny de materials complementaris: creació de punts de llibre, fulletons, díptics, tríptics, postals, etc.

POSTPRODUCCIÓ

La postproducció és una fase fonamental en qualsevol projecte audiovisual, on les imatges prenen la forma definitiva i es perfeccionen per assolir estàndards professionals. Aquesta assignatura se centra en l'ús d'eines especialitzades, inclòs *Adobe After Effects*, per integrar elements visuals, ajustar-ne el color, crear efectes especials i garantir un acabat d'alta qualitat.

Competències clau:

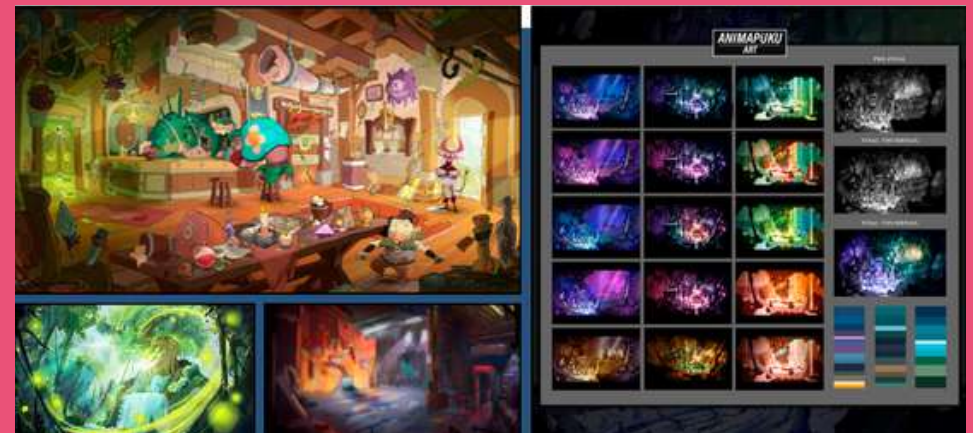
- Correcció i retoc digital: tècniques per millorar imatges, corregir errors visuals i adaptar el material a necessitats específiques.
- Creació de vídeos amb collage d'imatges: ús de retallades digitals, textures i elements visuals superposats per construir animacions amb un estil dinàmic i expressiu.
- Efectes i composició a *After Effects*: maneig de filtres intel·ligents, màscares i capes per crear animacions fluides a partir d'imatges estàtiques.
- Integració d'elements en escenes animades: ajustament de perspectiva, escala, ombres i reflexos per fusionar de forma coherent diferents estils visuals.
- Creació d'atmosferes visuals: aplicació de *color grading* i efectes avançats per reforçar la narrativa i l'estètica del projecte
- Exportació i optimització de projectes: preparació d'animacions per a diferents formats, assegurant compatibilitat amb plataformes digitals i professionals.

DIRECCIÓ D'ESTIL VISUAL

L'assignatura introdueix l'alumnat en els processos inicials de desenvolupament visual d'un projecte artístic. A partir de l'anàlisi de referents procedents de l'animació, la il·lustració i els videojocs, l'alumnat aprèn a identificar els elements que defineixen un estil visual i a aplicar-los en la creació de propostes pròpies. L'assignatura posa l'èmfasi en la conceptualització, la recerca visual i la definició d'una direcció artística coherent més que no pas en les habilitats tècniques de dibuix.

Competències clau:

- Analitzar i identificar els elements que configuren diferents estils visuals en obres d'animació, il·lustració i videojocs.
- Utilitzar eines de recerca visual (referents, *moodboards*, proves d'estil) per desenvolupar propostes visuals inicials.
- Definir una direcció d'estil coherent en relació amb un concepte o una narrativa.
- Prendre decisions estètiques bàsiques relacionades amb color, formes, composició i atmosfera.
- Comunicar i presentar propostes de direcció visual dins del desenvolupament d'un projecte artístic.



FORMACIÓ I ORIENTACIÓ LABORAL (6 crèdits)

Aquesta assignatura ofereix les eines necessàries per entendre el funcionament de la indústria, preparar materials professionals i definir una identitat artística sòlida. L'objectiu és que l'alumnat adquireixi coneixements pràctics sobre com iniciar i consolidar una carrera professional, ja sigui com a *freelance*, membre d'un estudi o d'una empresa, i que tingui confiança per fer front a entrevistes, pressupostos i la relació amb clientela i persones editores.

Competències clau:

- Coneixement del mercat laboral: identificació dels sectors amb més demanda i projecció de creixement.
- Autopromoció: estratègies per construir una presència sòlida a xarxes socials, web i altres plataformes digitals.
- Primeres oportunitats: estratègies per trobar i aprofitar oportunitats professionals inicials.
- Propietat intel·lectual: normativa bàsica per protegir drets d'autoria i propietat de les obres.
- Treball *freelance* vs. contracte: avantatges i reptes de cada model professional.
- Pressupostos: creació de pressupostos que siguin clars, competitius i realistes.
- Facturació i impostos: coneixements bàsics de gestió financera per persones artistes.
- Carta de presentació i currículum: creació de documents professionals.
- Afrontar entrevistes: preparació per afrontar entrevistes de treball amb confiança i claredat.
- Construcció de portafoli: selecció i presentació de peces que reflecteixin habilitats tècniques i narratives específiques.



Roger Solà, presentant el seu TFG.

Alumnat a classe de FOL.



WORKSHOPS (12 crèdits)

Aquesta assignatura representa l'etapa final en el desenvolupament tècnic i artístic de l'alumnat en l'àmbit de la il·lustració. És un espai dedicat a l'aplicació pràctica i el perfeccionament de totes les tècniques apreses durant els anys anteriors, amb l'objectiu d'assolir un nivell d'acabat professional i competitiu.

En aquesta fase, se cercarà polir petites mancances tècniques, reforçar els punts forts individuals i fomentar una mirada crítica cap al propi treball.

Workshop “**Animació 2D MOHO**” impartit per **Victor Paredes** (cofundador MOHO).

Competències clau:

- Aplicació de tècniques avançades: ús combinat i efectiu de tècniques tradicionals i digitals per aconseguir resultats professionals.
- Perfeccionament d'acabats: polir detalls finals per obtenir il·lustracions d'alta qualitat i preparades pel mercat.
- Coherència estilística: mantenir un estil visual consistent durant una sèrie d'il·lustracions.
- Anàlisi crítica del propi treball: identificar mancances tècniques i cercar solucions específiques per millorar-les.
- Maximització de punts forts: potenciar les habilitats artístiques més destacades de cada estudiant.
- Narrativa visual avançada: assegurar que cada il·lustració transmet una història o emoció clara.
- Control del temps de producció: optimitzar els fluxos de treball per complir terminis sense sacrificar la qualitat final.
- Il·lustracions preparades per a diferents suports: adaptar peces finals a formats editorials, publicitaris, animats o interactius.
- *Feedback* professional: aprendre a rebre i implementar revisions de la clientela i direcció artística.



PORTAFOLI (6 crèdits)

L'assignatura de Portafoli té com a objectiu preparar l'alumnat de l'últim curs del Grau en Il·lustració Professional per presentar la seva feina de manera efectiva dins del context professional. Durant el curs, l'alumnat aprèn a seleccionar, organitzar i presentar els seus projectes amb criteris professionals per tal de construir un portafoli clar, coherent i adaptat als diferents sectors de la indústria creativa. Al llarg de l'assignatura es compta amb la participació de *guest artists* de diversos àmbits de la il·lustració professional, que comparteixen la seva experiència i expliquen quins aspectes valoren les empreses i la clientela a l'hora de revisar un portafoli.

A partir d'aquestes sessions, l'alumnat desenvolupa el seu propi portafoli amb l'acompanyament del professorat. El procés culmina amb una jornada de revisió de portafoli amb professionals de la indústria.

Competències clau

- Seleccionar i organitzar projectes propis: construir un portafoli coherent i professional, a diferents sectors de la indústria de la il·lustració (editorial, còmic, animació, videojocs, etc.).
- Comprendre els criteris de valoració que utilitzen persones directores d'art, editores i empreses en la revisió de portafoli.
- Desenvolupar la capacitat de presentar i comunicar el propi treball de manera clara i efectiva.
- Integrar *feedback* professional per millorar i actualitzar el portafoli amb una orientació cap a la inserció laboral.

TREBALL FINAL DE GRAU (TFG) (36 crèdits)

El Treball Final de Grau (TFG) és la culminació dels estudis i té per objectiu demostrar que l'alumnat està preparat per posar en pràctica les competències tècniques, creatives i professionals adquirides durant el Grau. Cada estudiant té la llibertat de decidir en quin tipus de projecte vol treballar, adaptant-lo als seus interessos i especialització.

El TFG pot ser individual o grupal i inclou disciplines com ara còmics, llibres il·lustrats, jocs de taula, joguines, curts d'animació o la creació d'un videojoc. També es poden plantejar altres propostes, sempre que estiguin alineades amb els estàndards i les expectatives de l'escola.

En els TFG grupals, es formen equips de treball amb rols específics, seguint la dinàmica de produccions professionals. Cada membre del grup assumeix responsabilitats específiques en funció de les seves fortaleses i especialització. Això permet no només obtenir un resultat final més sòlid, sinó també preparar-se per a l'entorn col·laboratiu i exigent que caracteritza la indústria de la il·lustració, l'animació i els videojocs.

El procés compta amb sessions de mentoria amb professionals i professorat especialitzat, que ofereix suport i *feedback* a les diferents fases del projecte per garantir un resultat final d'alt nivell. A més a més, disposa del seguiment permanent d'un equip de coordinació de producció, encarregat d'organitzar les tasques, facilitar la comunicació entre els membres de l'equip i assegurar el compliment dels terminis i els estàndards de qualitat.

Finalment, els treballs són presentats i defensats davant d'un grup de jurat extern a l'escola durant la festa anual de graduació, un esdeveniment que celebra l'esforç, la dedicació i el talent de l'alumnat. El TFG no és només un projecte acadèmic, sinó també una carta de presentació professional, preparada per obrir portes a oportunitats laborals reals, tant dins de la productora de l'escola com en altres empreses del sector.



Mireia Martínez, presentant el seu TFG.



Aquest pla d'estudis és flexible i es pot actualitzar per adaptar-se a l'evolució del sector. Iboix Escola es reserva el dret de modificar assignatures i continguts quan sigui necessari, per millorar la formació de l'alumnat o ajustar el programa a les demandes del mercat professional.