

GRADO EN ILUSTRACIÓN PROFESIONAL



Trabajo del profesor de Visual Development, **Carlos Muñoz**.

ibooix
ESCOLA

**ANATOMÍA I (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 el 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 la 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, las manos, los pies, el tronco, los brazos y las 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 diferentes edades, tipos de cuerpo y condiciones físicas.

NARRATIVA Y COMPOSICIÓN I (12 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 tiene que entender el lenguaje narrativo para dar vida a las ideas de un guion y trabajar de manera fluida con las personas creadoras.

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

Competencias clave:

- Relación texto-imagen: entender cómo el guion orienta y enriquece la narrativa visual.
- Estructuras narrativas: uso de géneros y tramas universales para construir historias efectivas.
- Construcción de la historia: desarrollo de trama, conflicto, premisa, sinopsis y escaleta para planificar el relato.
- Recursos narrativos: control del ritmo, creación de personajes con evolución y uso eficaz de los diálogos.
- Adaptación de formatos: aplicación del guion a diferentes medios como cómics, películas y series.

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

Competencias clave:

- *Storytelling* visual: uso de técnicas narrativas para guiar 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 diferentes tipos de planos y encuadres, incluyendo planos 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 la composición.



ENVIRONMENTS & PROPS I (12 créditos)

Los escenarios son el alma silenciosa de cualquier historia, el lugar donde 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 los personajes, sino que también expliquen historias propias.

Competencias clave:

- Línea y forma: creación de estructuras claras y legibles para escenarios efectivos.
- Principios fundamentales de la perspectiva y bases de la proyección isométrica.
- Punto focal y tangentes: dirección visual para guiar la atención a 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 la emoción de la escena.
- Detalles y texturas: aportación de riqueza visual mediante elementos pequeños pero significativos.

PERSONAJES CARTOON I (12 créditos)

Esta asignatura se centra en la construcción sólida y funcional de personajes por 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 las 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 héroe, 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 los diseños.
- Psicología del color: uso intencionado del color para reforzar la personalidad y el rol narrativo.



COLOR I (12 créditos)

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

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.
- *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 el realismo de las ilustraciones.



DISEÑO DE PERSONAJES CARTOON II (6 créditos)

Llevamos el diseño de personajes a un nivel más avanzado, profundizando en cómo 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 diferentes universos visuales manteniendo la cohesión artística.



ENVIRONMENTS & PROPS II (12 créditos)

En esta asignatura avanzada, se perfeccionarán las habilidades adquiridas en materias anteriores para llevar 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 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 la sombra para establecer el ambiente y el tono narrativo de la escena.
- Texturización realista vs. estilizada: aplicación de técnicas para representar materiales con diferentes 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 diferentes proyecciones y puntos de vista.
- Integración de personajes y entorno: armonización visual y narrativa entre los elementos escenográficos y los personajes.

DISEÑO DE PERSONAJES REALISTA (6 créditos)

Esta asignatura lleva los conocimientos anatómicos aprendidos el primer año, a un nivel más avanzado y dinámico. El objetivo es dibujar figuras en movimiento, desde diferentes 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 la 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 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 movimiento intenso.
- Estudio de drapeado y ropa en acción: representar telas y arrugas en relación con el 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 acabadas con un nivel de detalle adecuado para portadas profesionales.

ESTILOS (6 créditos)

Dominar un estilo de dibujo específico y adaptarse con precisión a diferentes 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 en 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 también es una herramienta poderosa para el desarrollo personal como artista, puesto 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 características principales de un estilo específico.
- Dominio de técnicas y procesos: aplicar técnicas específicas para conseguir acabados coherentes con un estilo determinado.
- 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.



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 disposición correcta de los elementos visuales.

Competencias clave:

- Jerarquía visual: controlar el orden en que la persona espectadora percibe la información dentro de una escena.
- Diseño de planes y profundidades: separar los diferentes planes de una escena para conseguir más claridad e impacto narrativo.
- Uso de valores de grises: experimentar con luces, sombras y degradados para crear atmósfera y profundidad sin usar 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 diferentes puntos de vista para potenciar la narrativa de la ilustración.
- *Storytelling* visual: aplicar técnicas para transmitir emociones y acciones mediante la 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 a 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 diferentes del día, condiciones climáticas y estaciones del año.
- *Brushes* y *Brushstrokes*: dominio de pinceles digitales y pinceladas para conseguir acabados expresivos y profesionales.
- Aplicación a 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 base técnica y artística sólida, logrando 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 dentro de 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:

- **Arte Editorial y Diseño Visual**
- **Arte para Animación y Videojocs**
- **Dirección y Producción de Proyectos Artísticos**

El equipo docente y técnico de la escuela acompaña y asesora el alumnado en este proceso de decisión, ayudándolo 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 de su potencial y encaminarse con éxito hacia una carrera profesional sólida y especializada.



Descripción General:

El itinerario de Arte Editorial y Diseño Visual está enfocado al desarrollo de proyectos visuales profesionales para diferentes 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 al ámbito editorial como al sector de entretenimiento y publicidad.

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

Ilustración Infantil (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.

Arte para Juegos de Mesa (6 créditos): creación de ilustraciones específicas para componentes de juegos de mesa.

Diseño de Juguetes (6 créditos): ilustración aplicada al diseño de juguetes y *packaging*.

Ilustración Fantástica (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

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 los 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 manera efectiva con el público destinatario.

Competencias clave:

- Análisis de la estructura narrativa: identificación y selección de momentos clave por la representación visual.
- Tipografía integrada a la ilustración: uso creativo del texto para complementar y reforzar las imágenes.
- Diseño de elementos esenciales: creación de portadas, contraportadas y *storyboard* adaptadas al contenido.
- Interpretación personal: aportación de una visión artística única a cada proyecto.
- Tipologías de libros ilustrados: trabajo específico en libros de texto, cuentos clásicos, cuentos originales, libros con pegatinas (*stickers*), solapas (*flaps*) y desplegados (*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 explicar 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 diferentes 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 hechos 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.
- Estilo propio: desarrollo de una voz visual única y reconocible.



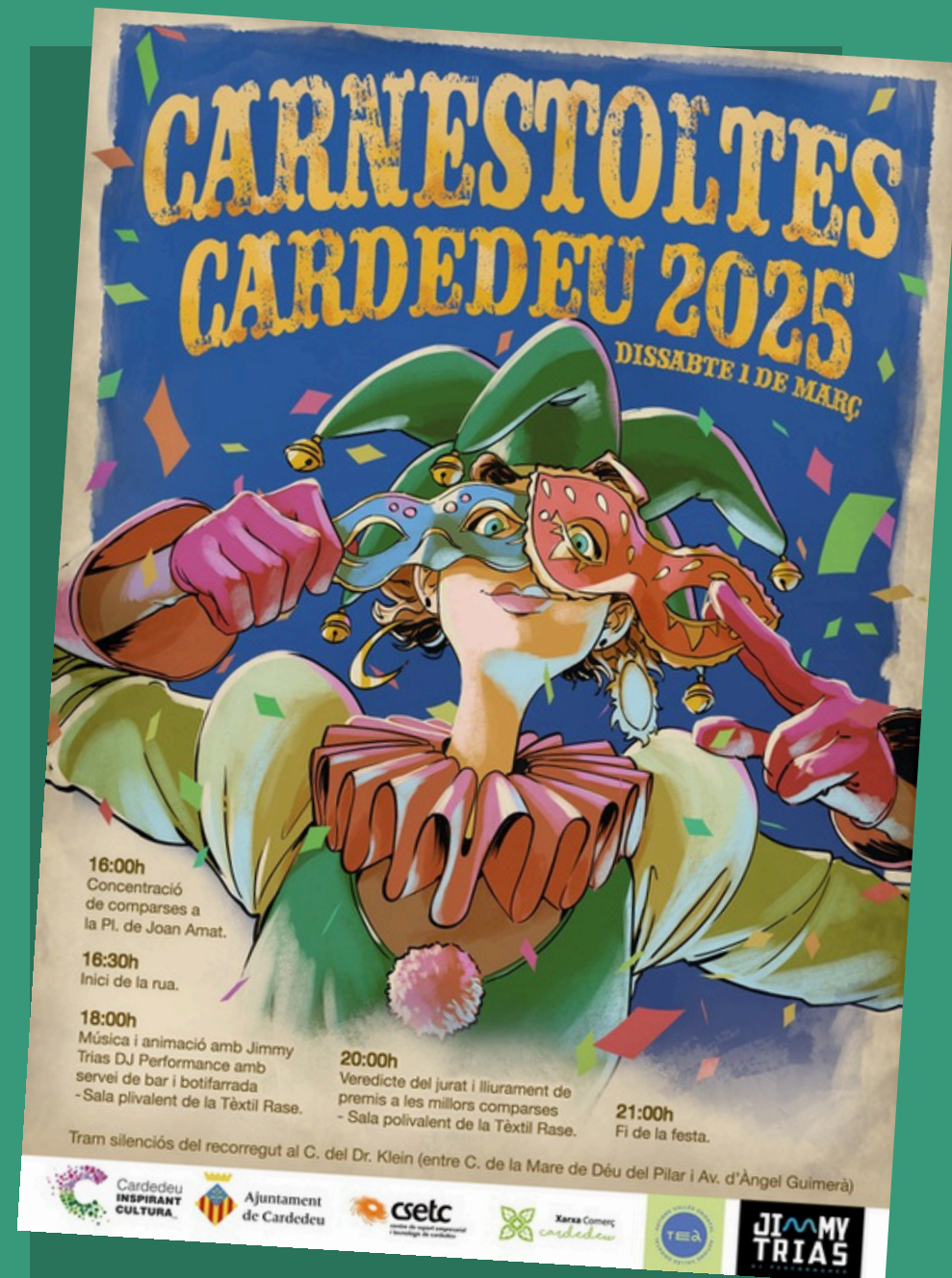
Trabajo del estudiante **Cloud Frias**.

ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

En esta asignatura, el alumnado aprenderá a crear ilustraciones impactantes y efectivas para entornos publicitarios, capaces de captar la atención y transmitir mensajes claros en segundos. Se trabajará la adaptabilidad en 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 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.
- 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.



ARTE PARA JUEGOS DE MESA

Se trabaja la ilustración aplicada en los juegos de mesa, analizando como el diseño visual influye en la jugabilidad, la experiencia de usuario y el atractivo comercial del producto. Se trabajará la creación de imágenes claras y funcionales adaptadas a los diferentes públicos, teniendo en cuenta la legibilidad, la claridad visual y la relación entre ilustración y mecánicas de juego, así como las limitaciones técnicas y de producción para garantizar diseños viables para la fabricación.

Competencias clave:

- Ilustración aplicada a juegos de mesa: creación de imágenes claras y atractivas que faciliten la comprensión del juego.
- Diseño de componentes de juego: adaptación de la ilustración a formatos físicos como cartas, tableros y fichas.
- Diseño de *packaging*: desarrollo de presentaciones visuales atractivas para la comercialización del juego.
- Adaptación al mercado y a la producción: adecuación del diseño al público objetivo y a los procesos de fabricación.



Trabajo del estudiante **Guillermo Osorio** para la asignatura.

DISEÑO DE JUGUETES

Esta asignatura introduce el alumnado en la ilustración aplicada al diseño de juguetes. El curso pone énfasis en la capacidad de transformar ideas creativas en propuestas visuales claras, atractivas y adaptadas a las necesidades del mercado, teniendo en cuenta las limitaciones técnicas y los procesos de fabricación.

Competencias clave:

- Tipologías de juguetes: desarrollo de propuestas de ilustración a diferentes tipologías.
- Estilo gráfico: adaptación del estilo según el público objetivo y el tipo de producto.
- Comprensión de las limitaciones técnicas y los procesos de producción: creación de diseños viables para la fabricación.
- Estructuración de proyectos: presentar de manera clara y profesional y poder defender ideas ante clientes.





Trabajo del estudiante **David Cui** para la asignatura.

ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA

Esta asignatura se centra en la creación de ilustraciones finales de alta calidad adaptadas a los estándares del mercado actual. Se trabajará la integración coherente de personajes y fondos para construir imágenes de alto impacto visual. Inspirada en referentes como las cartas *Magic: The Gathering*, pose especial énfasis en el detalle, la renderización profesional y la narrativa visual.

Competencias clave:

- Creación de arte final: realización de ilustraciones finales detalladas con integración coherente de personajes y entorno.
- Desarrollo de personajes: trabajo de anatomía, expresividad y *acting* para reforzar la narrativa.
- Estilo realista adaptable: uso de un estilo realista con posibilidad de estilización según el proyecto.
- Ambientación y acabados: creación de escenas con diferentes temáticas y aplicación de texturas y acabados profesionales.

Descripción General:

El itinerario de Arte para Animación y Videojuegos está orientado a crear ilustraciones para 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 hace énfasis en el uso de herramientas digitales especializadas, la coherencia estilística y la optimización para diferentes plataformas y formatos.

Storyboard (6 créditos): creación de secuencias visuales por animación, cine y publicidad.

Animación 2D (6 créditos): animación para series, películas, juegos y publicidad animada.

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

Animación 3D (12 créditos): *Blender* y *Unreal Engine*.

Concept Art (12 créditos): diseño inicial de personajes, escenarios y elementos visuales para el mundo de los videojuegos.

Short Lab (12 créditos): creación de una pieza animada original. Pasando por todas las fases de una producción animada.

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 más 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 manera 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.



Trabajo del estudiante **David Cui** para la asignatura.

ANIMACIÓN 2D

Esta asignatura introduce los principios fundamentales de la animación 2D y las técnicas necesarias para aplicarlos profesionalmente 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 video y *software* aplicado: uso de *software* específico por 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 diferentes 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 la expresividad del movimiento.
- Animación de expresiones faciales: representación clara y expresiva de emociones a través de los rasgos faciales.

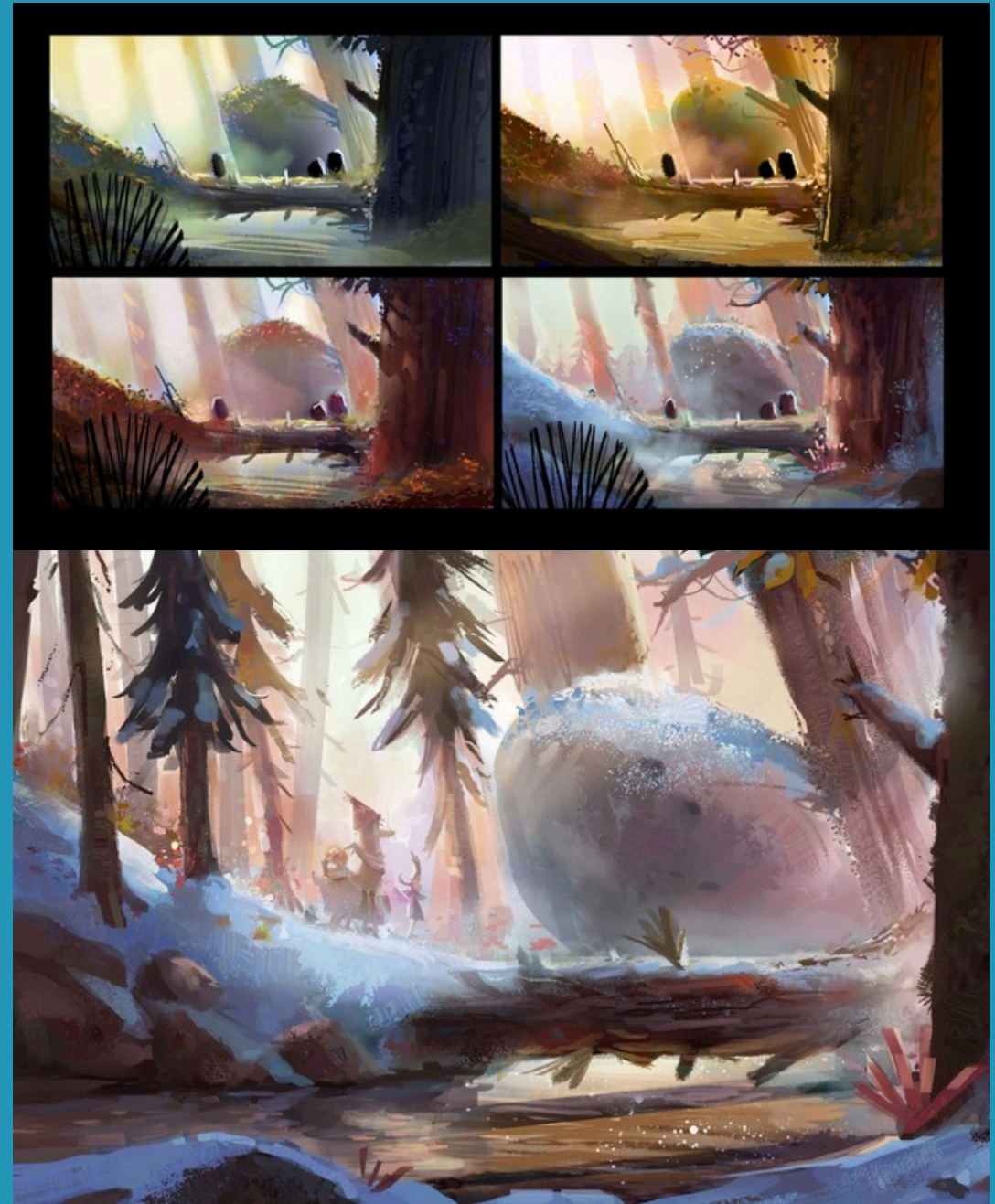
VISUAL DEVELOPMENT

Cada película de animación o proyecto audiovisual empieza 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 todo 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:

- Investigación y definición de un estilo propio que establezca la identidad artística del proyecto.
- Generación de imágenes inspiradoras que sirvan de guía por el resto de departamentos durante la producción.
- Narrativa visual y expresión artística: explicar 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 manera clara y efectiva para que otros artistas y equipos técnicos puedan interpretarlas y aplicarlas en el proyecto final.



ANIMACIÓN 3D

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 un énfasis especial 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 el aspecto visual.
- Configuración de fuentes de luz para destacar elementos clave y generar atmósferas realistas.
- Configuración de esqueletos y estructuras para animar personajes y objetos de manera funcional.
- Integración de animaciones básicas en entornos interactivos.
- Exportación de sets desde *Blender* para su integración a *Unreal Engine*.
- Preparación de escenarios y *assets* para proyectos finales o aplicaciones interactivas.



Trabajo de la estudiante **Paula Porras** para la asignatura.

CONCEPT ART

Nos adentramos en el proceso de creación visual por videojuegos, estableciendo la estética y la atmósfera que definirán la experiencia de la persona jugadora. Desde la investigación y la 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:

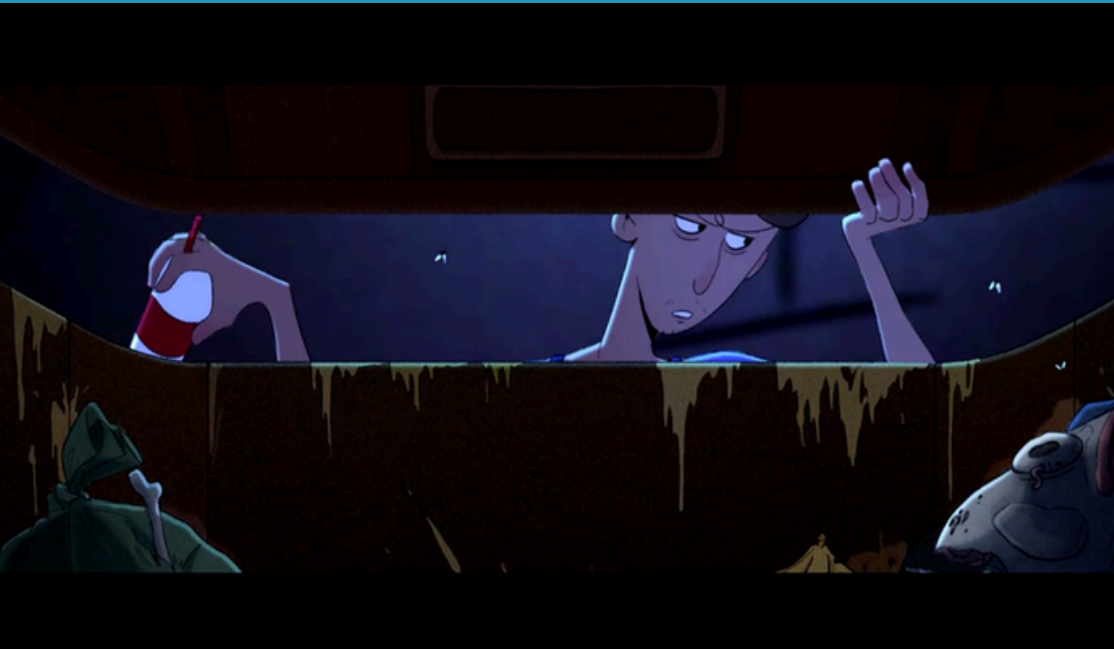
- *Silhouettes* y *Shape Language*: creación de formas legibles e icónicas para definir rápidamente personajes, criaturas, entornos y objetos.
- *Design Iteration* y *Thumbnails*: desarrollo de esbozos rápidos y variantes para encontrar soluciones visuales efectivas.
- Diseño de personajes y criaturas: construcción de anatomías estilizadas y exploración de proporciones.
- Diseño de entornos y *props*: 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.
- 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 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.



Trabajo del estudiante **Roger Costas** para la asignatura.



Inauguración del **Festival de Cinema de Terror “Cardoterror”** XIX Edición.



Escena de la pieza animada del **alumnado** para la asignatura.

SHORT LAB

Nos encontramos ante una asignatura de carácter práctico y multidisciplinario que tiene como objetivo principal la creación de una pieza de animación 2D original por parte del alumnado. A lo largo del curso, el alumnado aplica de manera integrada todos los conocimientos adquiridos en animación, *storyboard*, diseño de personajes, narrativa visual, etc. El proyecto final toma la forma de un cortometraje animado en que se ponen en práctica tanto habilidades técnicas como creativas.

La asignatura simula un entorno de producción real, fomentando la autonomía, la toma de decisiones y el desarrollo de una voz autoral. El resultado final es una obra personal que forma parte del portafolio profesional del alumnado.

Competencias clave:

- Aplicar de manera integrada los conocimientos adquiridos en animación 2D/3D y *storyboard* mediante la realización de un cortometraje animado propio.
- Desarrollar un proyecto completo de animación, desde la concepción de la idea y la planificación narrativa hasta la producción final, utilizando metodologías profesionales.
- Fomentar la autonomía y la gestión del tiempo, trabajando con plazos y flujos de trabajo reales en uno en torno a producción audiovisual.
- Ejercer la capacidad de tomar decisiones creativas y técnicas en todas las fases del proyecto, incluyendo el diseño de personajes, la puesta en escena, el ritmo, el *acting* y el montaje.
- Consolidar un portafolio profesional mediante una obra personal que demuestre el dominio técnico, la creatividad y la visión autoral del alumnado.

Descripción General:

El itinerario de Dirección y Producción de Proyectos Artísticos para la industria del entretenimiento, está orientado a la gestión y la 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 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, a la vez que desarrollan habilidades en comunicación y negociación con la clientela, artistas y personas inversoras. El itinerario pone un énfasis especial 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 ejercer 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 para Edición (12 créditos): edición de libros ilustrados, cómics y otras publicaciones editoriales.

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

Dirección de Estilo Visual (12 créditos): desarrollo visual de proyectos artísticos.

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 diferentes 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.

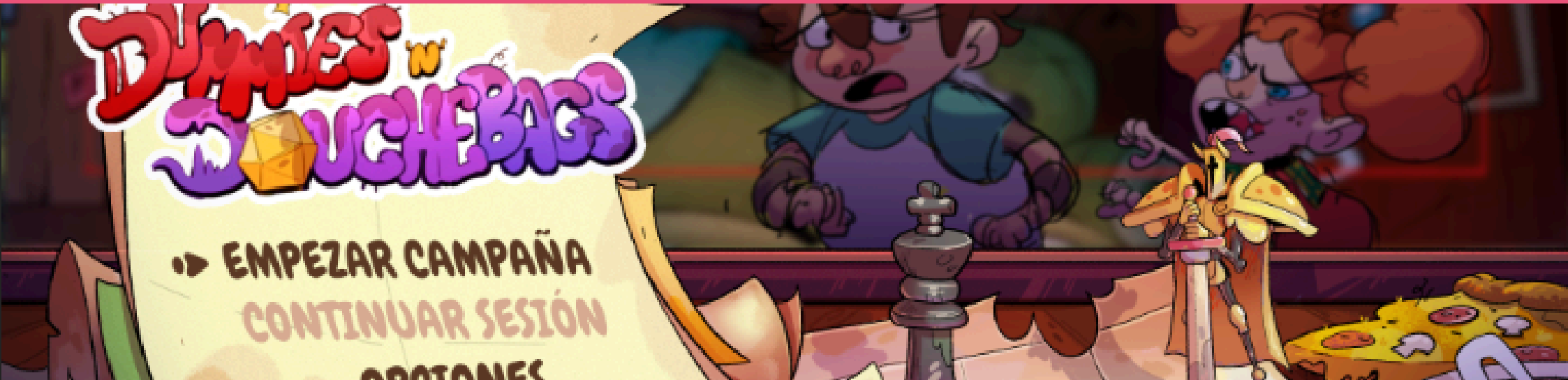
Competencias clave:

- Objetivos y dimensión del proyecto: definición clara de los éxitos 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 la 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 las 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 diferentes 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 acontecimientos: estrategias para presentar proyectos a mercados y festivales especializados.
- Técnicas de *pitch*: creación y ejecución de presentaciones convincentes para captar el interés de personas productoras e inversoras.
- Dirección de arte: supervisión de la estética y el tono visual del proyecto para mantener la 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 la 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 los estándares de calidad de la industria de los videojuegos.



Trabajo del grupo de estudiantes **Mimical Studio**.

Competencias clave:

- Introducción a la producción de videojuegos: entender el ciclo de vida de un videojuego, desde el *pitch* inicial hasta el lanzamiento y el 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 testaje 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 lograr los objetivos del proyecto.
- Lanzamiento y postlanzamiento: planificación de estrategias de marketing, distribución y apoyo postlanzamiento.

PRODUCCIÓN PARA EDICIÓN

Esta asignatura ofrece una visión completa 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.

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 sonda: planificación económica, cálculo de tarifas y establecimiento del precio de venta al público (PVP).
- Características técnicas: formato, tipo de papel, pliegues, número de páginas y otras especificaciones.
- Encuadernación y composición: conocimiento de diferentes técnicas de encuadernación y de 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 por imprenta: cierre de PDF, control de calidad y configuración por la impresión final.
- Materiales por el punto de venta: diseño de apoyos promocionales como *displays*, *floor stands* y otros elementos visuales.
- Diseño de materiales complementarios: creación de puntos de libro, folletines, dípticos, trípticos, postales, etc.



Trabajo de la estudiante **Silvia Masllorens**.

POSTPRODUCCIÓN

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

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

Competencias clave:

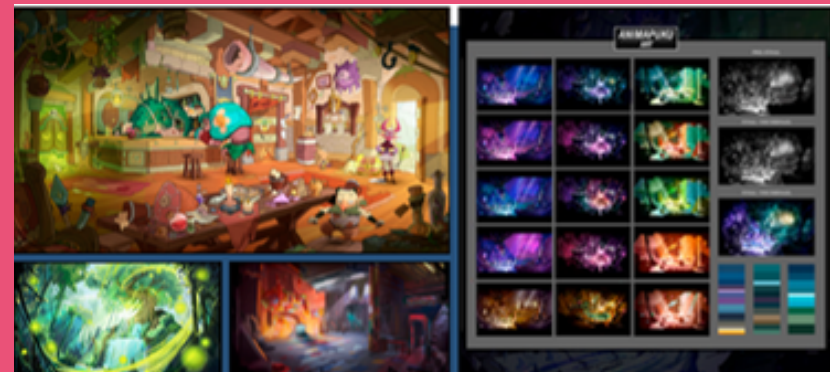
- Corrección y retoque digital: técnicas para mejorar imágenes, corregir errores visuales y adaptar el material a necesidades específicas.
- Creación de videos con collage de imágenes: uso de recortes digitales, texturas y elementos visuales superpuestos para construir animaciones con un estilo dinámico y expresivo.
- Efectos y composición a *After Effects*: manejo de filtros inteligentes, máscaras y capas para crear animaciones fluidas a partir de imágenes estáticas.
- Integración de elementos en escenas animadas: ajustamiento 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 diferentes formatos, asegurando compatibilidad con plataformas digitales y profesionales.

DIRECCIÓN DE ESTILO VISUAL

La asignatura introduce al alumnado en los procesos iniciales de desarrollo visual de un proyecto artístico. A partir del análisis de referentes procedentes de la animación, la ilustración y los videojuegos, el alumnado aprende a identificar los elementos que definen un estilo visual y a aplicarlos en la creación de propuestas propias. La asignatura pone el énfasis en la conceptualización, la investigación visual y la definición de una dirección artística coherente más que no en las habilidades técnicas de dibujo.

Competencias clave:

- Analizar e identificar los elementos que configuran diferentes estilos visuales en obras de animación, ilustración y videojuegos.
- Utilizar herramientas de investigación visual (referentes, *moodboards*, pruebas de estilo) para desarrollar propuestas visuales iniciales.
- Definir una dirección de estilo coherente en relación con un concepto o una narrativa.
- Tomar decisiones estéticas básicas relacionadas con color, formas, composición y atmósfera.
- Comunicar y presentar propuestas de dirección visual dentro del desarrollo de un proyecto artístico.



FORMACIÓ I ORIENTACIÓ LABORAL (6 crèdits)

Esta asignatura ofrece las herramientas necesarias para entender el funcionamiento de la industria, preparar materiales profesionales y definir una identidad artística sólida. 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 para hacer frente a entrevistas, presupuestos y la relación con clientela y personas editoras.

Competencias clave:

- Conocimiento del mercado laboral: identificación de los sectores con más demanda y proyección de crecimiento.
- Autopromoción: estrategias para construir una presencia sólida en redes sociales, web y otras plataformas digitales.
- Primeras oportunidades: estrategias para encontrar y aprovechar 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.



Roger Solà, presentant el seu TFG.

Alumnado en clase de FOL.



WORKSHOPS (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 el perfeccionamiento de todas las técnicas aprendidas durante los años anteriores, con el objetivo de lograr 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.

Workshop “**Animación 2D MOHO**” impartido por **Victor Paredes** (cofundador MOHO).

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 mejorarlas.
- 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 plazos sin sacrificar la calidad final.
- Ilustraciones preparadas para diferentes apoyos: adaptar piezas finales a formatos editoriales, publicitarios, animados o interactivos.
- *Feedback* profesional: aprender a recibir e implementar revisiones de la clientela y dirección artística.



PORTAFOLIO (6 créditos)

La asignatura de Portafolio tiene como objetivo preparar al alumnado del último curso del Grado en Ilustración Profesional para presentar su trabajo de manera efectiva dentro del contexto profesional. Durante el curso, el alumnado aprende a seleccionar, organizar y presentar sus proyectos con criterios profesionales para construir un portafolio claro, coherente y adaptado a los diferentes sectores de la industria creativa.

A lo largo de la asignatura se cuenta con la participación de *guest artists* de varios ámbitos de la ilustración profesional, que comparten su experiencia y explican qué aspectos valoran las empresas y la clientela a la hora de revisar un portafolio.

A partir de estas sesiones, el alumnado desarrolla su propio portafolio con el acompañamiento del profesorado.

El proceso culmina con una jornada de revisión de portafolio con profesionales de la industria.

Competencias clave:

- Seleccionar y organizar proyectos propios: construir un portafolio coherente y profesional, a diferentes sectores de la industria de la ilustración (editorial, cómic, animación, videojuegos, etc.).
- Comprender los criterios de valoración que utilizan personas directoras de arte, editoras y empresas en la revisión de portafolio.
- Desarrollar la capacidad de presentar y comunicar el propio trabajo de manera clara y efectiva.
- Integrar *feedback* profesional para mejorar y actualizar el portafolio con una orientación hacia la inserción laboral.

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, por ejemplo, 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 las expectativas de la escuela.

En los TFG grupales, se forman equipos de trabajo con roles específicos, siguiendo la dinámica de producciones profesionales. Cada miembro del grupo 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 la industria de la ilustración, la animación y los videojuegos.

El proceso cuenta con sesiones de mentoría con profesionales y profesorado especializado, que ofrece apoyo y *feedback* en 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 los estándares de calidad.

Finalmente, los trabajos son presentados y defendidos ante un grupo de jurado externo a la escuela durante la fiesta anual de graduación, un acontecimiento que celebra el esfuerzo, la dedicación y el talento del alumnado. El TFG no es solo 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.



Mireia Martínez, presentando su TFG.



Este plan de estudios es flexible y se puede actualizar 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.