

Grado Universitario Oficial

Diseño Audiovisual e Ilustración



Crea, experimenta y comparte en el mayor Campus Universitario de Diseño y Tecnología

ESNE

Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología

Bienvenidos a ESNE

ESNE es un Centro Universitario que tiene como principal misión educar a las futuras generaciones de profesionales creativos comprometidos en promover el cambio social y cultural a través de la consecución de sus objetivos profesionales.

ESNE se ha consolidado como el mayor Campus Universitario de España especializado y referente en las áreas de Diseño y Tecnología Digital.

En la actualidad, la aportación de la Industria Creativa y Digital al crecimiento de la economía global ha adquirido mayor relevancia e impacto. En este sentido, la Universidad tiene la responsabilidad, junto con las empresas, de contribuir a la definición y preparación de los profesionales del futuro, desarrollando al máximo sus competencias creativas, innovadoras y emprendedoras.

ESNE ha sido galardonada en los Premios Nacionales de Innovación y Diseño en 2019.

Con esta convicción, ESNE trabaja sobre tres ideas fundamentales:

1.

Ser Universidad significa rigor, exigencia, compromiso, excelencia académica e investigación.

2.

La relación Universidad-Empresa como esencia de nuestra institución. Todos los alumnos realizan prácticas en empresas como parte imprescindible de su formación. Además, ESNE desarrolla una intensa actividad de investigación y transferencia de conocimientos y tecnología mediante sus grupos de I+D+i vinculados con empresas punteras en cada área del diseño.

3.

Potenciar el talento y la profesionalización de los alumnos, que desde el primer año de su formación se preparan para sus futuras responsabilidades con la elaboración y defensa de proyectos reales y la simulación de iniciativas de micro-emprendimiento.

Coincidiendo con la incorporación de España al Espacio Europeo de Educación Superior en 2007, ESNE logró que las titulaciones relacionadas con el Diseño y la Tecnología Digital alcanzaran la categoría de Grado Universitario, siendo los primeros en ofertar estos programas oficiales.

En el presente curso académico hay 1.800 alumnos que viven su pasión por todas las áreas del Diseño en las aulas e instalaciones de ESNE. Y cientos de alumnos reconocen, año tras año, haber acertado en su decisión de elegir a la Escuela Universitaria como mejor opción para formarse y potenciar toda su creatividad.

Campus

Diseño + Tecnología



MediaLab

Laboratorio Multimedia

Cámaras digitales de vídeo y fotografía, focos, flashes, pantallas croma, trípodes o gafas de realidad virtual para convertir en realidad audiovisual ideas y proyectos.

Biblioteca

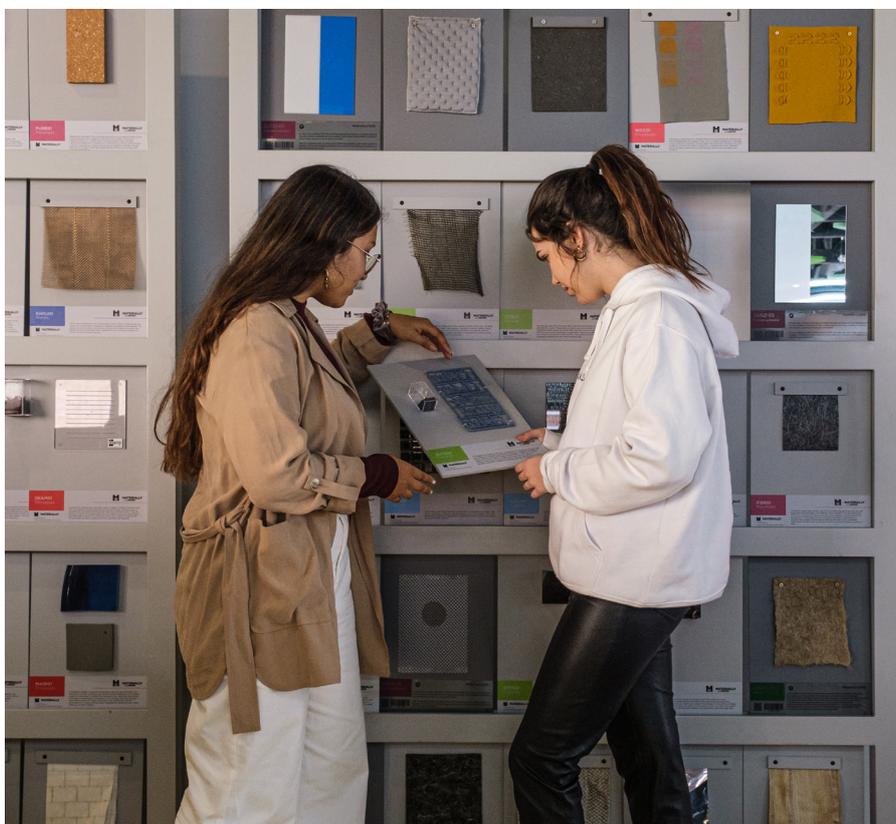
Reprografía

Materioteca

Acceso digital a más de 8.000 materiales renovados periódicamente y clasificados por categorías. ESNE cuenta con una representación física de alrededor de 300 tábulas.

1.200 m²
de talleres

+400 ordenadores
con software específico
de diseño





13.000 m² Diseñados para el aprendizaje y la práctica

El Campus Universitario de ESNE, ubicado en el corazón de Madrid, cuenta con los mejores espacios y equipos tecnológicos, algunos de ellos únicos en la Universidad Española.

Los 13.000 m² de instalaciones están diseñados para el aprendizaje y práctica de los alumnos, que se verán envueltos en un entorno profesional y vanguardista, fundamental para su formación académica y personal.

Aulas, talleres, laboratorios y zonas comunes acercan a los alumnos a la realidad profesional que se encontrarán en sus primeras prácticas y en su posterior trayectoria laboral.

Cafetería

Auditorio de 400 butacas

Lugar de encuentro de profesionales y alumnos en masterclass, presentaciones de proyectos, jornadas, seminarios y conferencias.

Aula Experimental

Es un espacio creado por los alumnos tras analizar las necesidades de un diseñador en su periodo de aprendizaje, teniendo en cuenta el confort acústico, lumínico y la versatilidad del espacio para las diferentes actividades.

FabLab Taller y laboratorio de Investigación

Laboratorios de fabricación digital y experimentación de última generación.

Aulas equipadas con Cintiqs 22”



Grado Universitario Oficial

Diseño Audiovisual e Ilustración

La sociedad vive en tiempos de cambios constantes y tiene que formar a profesionales capaces de desenvolverse con soltura en entornos complejos y globales.

El siglo XXI es el siglo de la ilustración, lo mismo que lo fue el siglo XIX. Su auge se encuentra en Instagram –los ilustradores son los profesionales más seguidos– o en la identidad de ciudades –Madrid, Barcelona, Oporto o París se han rendido a su encanto–. Además, la ilustración está volviendo virales las portadas de revistas como Time, New Yorker o Vogue.

Numerosos acontecimientos recientes han puesto en evidencia dos aspectos a tener en cuenta:

A. Hay una tendencia en constante crecimiento hacia los contenidos y comunicaciones audiovisuales. En poco tiempo las pantallas publicitarias se han instalado en las ciudades y, muy próximamente, todos los soportes publicitarios de las marquesinas de autobuses serán pantallas de vídeo.

B. En un mercado global, la ilustración es una poderosa herramienta por dos motivos:

1. Ayuda a proyectar personajes que generan empatía ya que una ilustración no está pegada a la realidad como una fotografía. Cualquiera se puede sentir identificado o sentir empatía por un personaje aunque no tenga un aspecto físico humano (robot, animal, extraterrestre...).

C. El diseño audiovisual y la ilustración son herramientas muy eficaces para mantener o crear nuevas relaciones entre las empresas y los clientes.

D. Se necesitan profesionales autónomos con capacidad para generar contenidos de diseño de forma individual y sin recurrir a terceros lo que incrementaría el coste final.

Este grado tiene como objetivo formar a una nueva generación de creadores y comunicadores audiovisuales capaces de crear imágenes sorprendentes que seduzcan a las audiencias y públicos objetivos a los que se dirijan.

¿Por qué es importante la ilustración y el diseño audiovisual hoy día? Porque

permite crear mundos o situaciones no reales, ayuda a atraer la atención, añade personalidad, conecta bien con los clientes, ahorra enormes cantidades de recursos, enfatiza los sentimientos humanistas del producto, llama la atención y ayuda a construir la identidad de la marca.

El alumnado será capaz de convertir la percepción de una marca Low Cost en un producto Premium solo con el diseño del empaquetado. La ilustración ha jugado, en este sentido, un papel muy relevante en la creación de marcas tan reconocidas como Lacoste o Michelin.

El grado en Diseño Audiovisual e Ilustración es un grado nuevo y el primero en España en formar a ilustradores y diseñadores audiovisuales. Con esta iniciativa, ESNE se une a las más importantes universidades y escuelas de diseño del mundo, donde la ilustración es un grado oficial desde hace años.

El objetivo es formar profesionales capaces de desarrollar, de forma autónoma, cualquiera de las áreas de la comunicación audiovisual, gráfica y publicitaria.

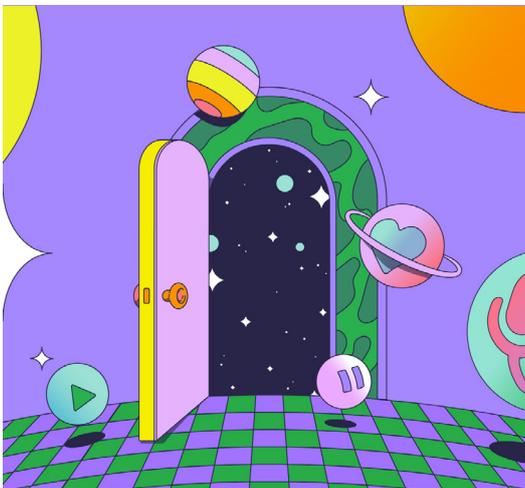
¿Por qué estudiar un Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración?

El mundo del diseño y de la comunicación cambia en la medida que la sociedad evoluciona. El objetivo de ESNE es dar respuesta eficaz a las demandas del mercado y por ello ha creado este nuevo grado pionero en España. Al terminar el grado, los estudiantes se convertirán en profesionales capaces de abordar los proyectos más complejos, tanto para la realización de creaciones propias como para poner sus habilidades al servicio de estudios de diseño, agencias de publicidad o empresas nacionales o multinacionales de cualquier ámbito.

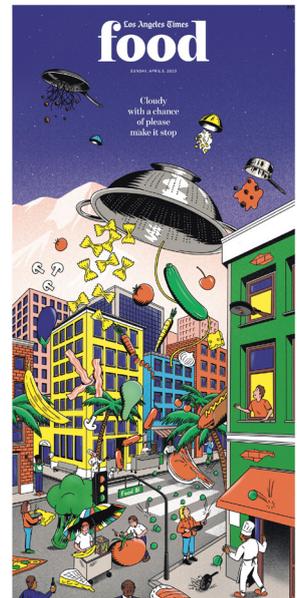
El Grado de Diseño Audiovisual e Ilustración permite a los alumnos profundizar en los siguientes campos de especialización:

Audiovisuales y animación.

Esenciales hoy día en la comunicación y en las campañas de publicidad exterior, digitales y televisivas.



Ilustraciones aplicadas. En comunicación, publicidad, visualización de datos, moda o packaging. Como el logotipo variable de los Juegos Olímpicos de los Ángeles en 2028.



Diseño Editorial. Tanto las portadas como el interior de las revistas y libros cada vez más se llenan de ilustraciones capaces de sorprender y atraer a a sus lectores. Los libros ilustrados están en constante expansión como se puede observar cada año en la Feria del Libro ilustrado de Bolonia.

Lettering y creación de tipografías.

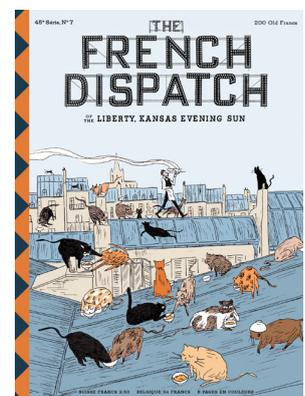
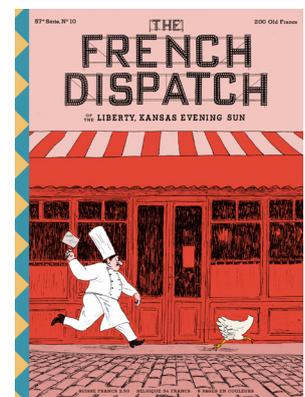
Una nueva demanda es la personalización de las tipografías para las grandes compañías, tenemos algunos ejemplos como IBM, Ducati, la ciudad de Viena, Lush, Netflix, BBC, Youtube o Nokia. Alison Carmichael es la creadora del cartel de Lettering "Make Small Changes, each day, every day".



Cómics y storyboards.

Herramientas fundamentales para la reproducción audiovisual. La novela gráfica y el cómic están viviendo una Edad de Oro. Muchos de los proyectos televisivos de las grandes cadenas como Netflix, Amazon, Movistar o HBO se han creado a partir de narraciones en cómic tales como *Daybreak*, *Locke&Key*, *I'm not Okey with This*, *Watchmen*, *Deadly Class*, *The Walking Dead*, *Road to Perdition*, *Persépolis*... sin contar todas las secuelas derivadas de *Marvel* y *DC Comic*.

Los Storyboards son una pieza esencial en la pre-producción cinematográfica, permitiendo ahorrar tiempo y dinero.





Fotografía. La fotografía es una habilidad esencial en el campo del diseño gráfico. Esta fotografía de Gustavo Queipo, profesor del Grado de Diseño Audiovisual e Ilustración, muestra como una buena iluminación y tratamiento digital permiten resaltar los y poner en valor la forma y materiales del producto.

Desarrollo de animaciones.

Tanto de objetos como de personajes y creación de branding televisivo.



UX/UI. Experiencia de Usuario aplicado a la creación de aplicaciones móviles.

Como el ejemplo del consorcio de transportes de París, que ha sorprendido a todos con esta aplicación tan llena de vida gracias a las ilustraciones.



Branding. La ilustración también está presente en esta disciplina del diseño. Collins desarrolló para la San Francisco Symphony una identidad de marca versátil, adaptativa y que funciona muy bien en los diferentes dispositivos.

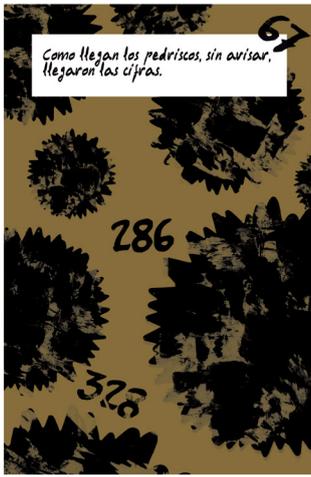
"La ilustración es una forma de ver y sentir el mundo que me rodea y de crear otros".

Antonia Santolaya, profesora del Grado de Diseño Audiovisual e Ilustración.

Dibujante e ilustradora riojana especializada en ilustración de cuentos e historias para niños, jóvenes y adultos.



Antonia Santolaya en una de sus múltiples exposiciones.



Como llegan los pedricos, sin avisar, llegaron las cifras.

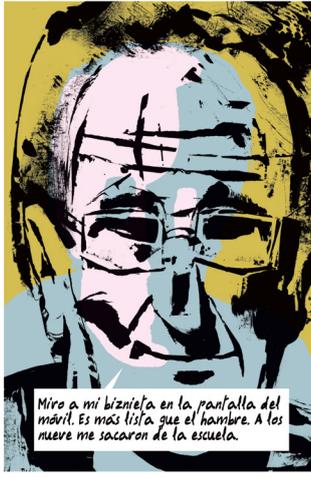


Se estableció que para nuestra profesión se requería el aislamiento.



La espera de volvernos a ver trajo una avalancha de pensamientos.

Separé los que me hacían sentir mal de los que me agradaban y me quedé solo con estos.



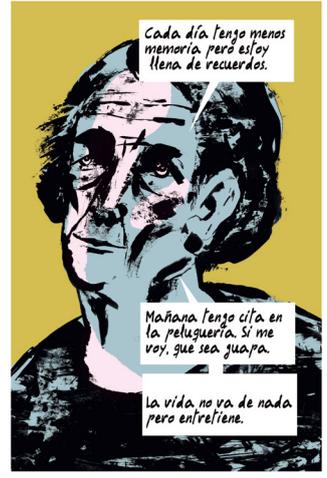
Mira a mi bisnieto en la pantalla del móvil. Es más lista que el hambre. A los nueve me sacaron de la escuela.



Guardaré algo de pan para los gorriones de la ventana.



Mi vecina Sole me llama todas las mañanas y me deja el pan en la puerta. Esta chiquita vale un valer.



Cada día tengo menos memoria, pero estoy llena de recuerdos.

Mañana tengo cita en la peluquería. Si me voy, que sea guapa.

La vida no va de nada, pero entretiene.



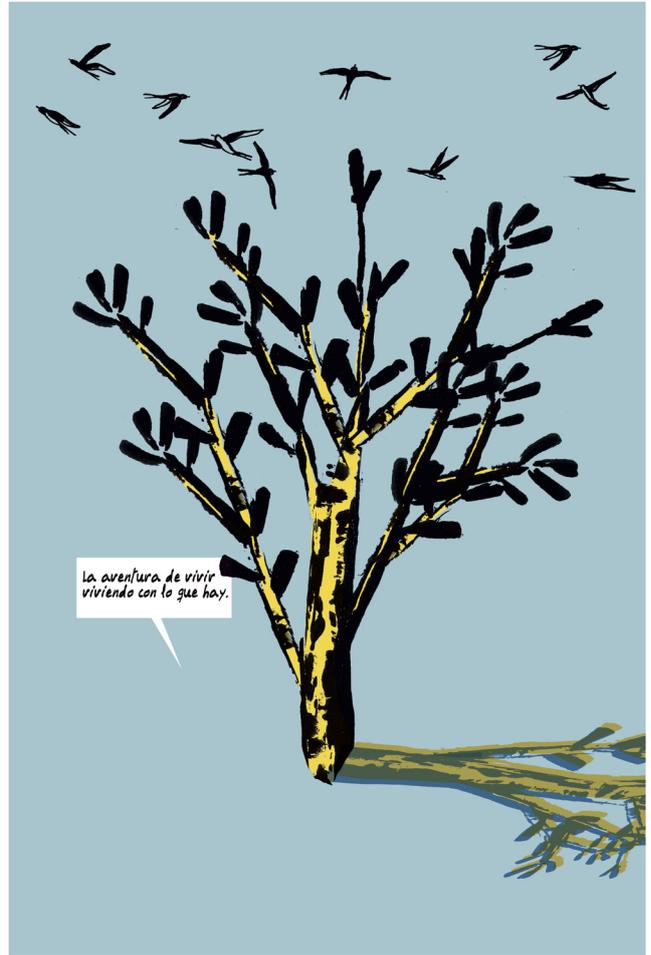
En otro tiempo, yo fui agua fresca. Más tarde, fui tierra, y vi crecer los frutos. Con el peso del tiempo asumí el sabor de ser despacio, como los árboles. Todo es lento ahora.



Como las rocas, inertes y presentes.

Mirar aquello que viene a los ojos, tocar lo que alcanza la mano.

Sentir la caricia de un rayo de sol y ver una mosca en el pantalón.



La aventura de vivir viviendo con lo que hoy.

Plan de estudios

Curso Académico 2022-23

4 años / 240 ECTS

| Asignatura | Semestre | Créditos | Asignatura | Semestre | Créditos |
|---|----------|----------|---|----------|----------|
| 1^{er} curso / 60 ECTS | | | | | |
| Técnicas de creatividad aplicada | A | 6 | Fundamentos de la Ilustración | 1 | 6 |
| Dibujo Artístico | A | 12 | Historia del Arte I | 2 | 6 |
| Inglés I | A | 6 | Edición de Fotografía, Collage y Fotomontaje Digital | 2 | 6 |
| Color y Creación Gráfica | 1 | 6 | Ilustración Vectorial y su Aplicación al Diseño Gráfico | 2 | 6 |
| Fotografía I | 1 | 6 | | | |
| 2^o curso / 60 ECTS | | | | | |
| Cómic y Storyboard I | A | 6 | Fotografía II | 2 | 6 |
| Inglés II | A | 6 | Psicología de la Percepción y Retórica de la Imagen | 2 | 3 |
| Historia de la Ilustración y del Cómic | 1 | 6 | Tipografía, Caligrafía y Lettering | 2 | 6 |
| Técnicas Narrativas Aplicadas | 1 | 6 | Dibujo Anatómico | 2 | 3 |
| Historia del Arte II | 1 | 6 | Fundamentos del Diseño Gráfico | 2 | 6 |
| Ilustración Aplicada I | 1 | 6 | | | |
| 3^{er} curso / 60 ECTS | | | | | |
| Prácticas Externas | A | 12 | Diseño Audiovisual I: Edición y Postproducción | 1 | 6 |
| Cómic y Storyboard II | A | 6 | Taller de Proyectos Gráficos II | 2 | 6 |
| Ilustración Aplicada II | A | 6 | Fundamentos de UX/UI | 2 | 6 |
| Taller de Proyectos Gráficos I | 1 | 6 | Ilustración en 3D | 2 | 6 |
| Tipografía Avanzada | 1 | 6 | | | |
| 4^o curso / 60 ECTS | | | | | |
| TFG | A | 12 | Branding Audiovisual | 1 | 3 |
| Diseño de Aplicaciones Móviles y Webapp | 1 | 6 | Emprendimiento | 2 | 3 |
| Diseño Audiovisual II: Fundamentos de Animación | 1 | 6 | Marketing Aplicado | 2 | 6 |
| Dirección de Arte | 1 | 6 | Diseño Audiovisual III: Introducción a la Animación de Personajes | 2 | 6 |
| Diseño de Infografías y Visualización de Datos | 1 | 3 | Técnicas de Grabación y Edición de Sonido | 2 | 3 |
| | | | Ilustración Experimental (OP) | 2 | 6 |

1^{er} curso

Asignaturas

Técnicas de Creatividad Aplicada

La creatividad no es algo innato, sino que requiere de formación para desarrollarla. En esta asignatura, se analizarán las principales teorías y técnicas de creatividad aplicadas a la creación audiovisual, comunicación, publicidad e ilustración.

Inglés I

Poder trabajar para un mercado global requiere de un conocimiento mínimo de inglés (B2). Los alumnos se distribuyen por grupos en función de su nivel. Finalizado el curso el alumnado será capaz de expresarse y mantener una conversación fluida.

Dibujo Artístico

El dibujo artístico es una herramienta fundamental de este grado ya que permitirá al alumnado empezar a expresarse gráficamente con soltura. Se analizarán los fundamentos del dibujo artístico desde el encaje al dibujo de la figura humana. Aprenderán también las diferentes técnicas y los materiales.

Color y Creación Gráfica

A lo largo de la asignatura se analizarán las teorías cromáticas y su aplicación, así como la psicología, simbología y retóricas del color. Es una

asignatura teórico-práctica donde el alumnado podrá aplicar sus conocimientos y destrezas adquiridas en la creación de proyectos.

Fotografía I

Se conocerán los aspectos fundamentales de la historia de la fotografía y su uso y aplicación de las mismas. Se aprenderá el manejo de una cámara profesional, así como su uso en un plató profesional para fotografiar personas y objetos.

Fundamentos de la Ilustración

Se analizarán los fundamentos de la ilustración, así como la creación de ilustraciones analógicas utilizando diferentes tipos de técnicas tales como: collages, acuarelas, témperas, lápices, rotuladores, tinta china o plumilla, entre otros.

Historia del Arte I

Se analizará la Historia del Arte y de las Artes Aplicadas y su relación con la Historia de la Humanidad desde la Prehistoria hasta el siglo XVIII: movimientos artísticos relevantes, contexto social, ideas y obras destacadas... Las diferentes creaciones artísticas y su influencia en la sociedad, el pensamiento y las creaciones futuras.

Ilustración Vectorial y su Aplicación al Diseño Gráfico

Introducción a las herramientas de diseño vectorial y su aplicación al mundo del diseño gráfico y de la ilustración. Asignatura fundamentalmente práctica donde el alumnado adquirirá un conocimiento profesional del uso de estos programas.

Edición de Fotografía, Collage y Fotomontaje Digital

El alumnado aprenderá las herramientas básicas y profesionales para la edición, el retoque fotográfico y la manipulación digital de las imágenes basadas en píxeles, para poder realizar photo collages, fotomontajes y mejorar las fotografías digitales.

2º curso

Asignaturas

Cómic y Storyboard I

Se aprenderá a planificar un cómic: temática, tipología, elaboración del guión, desarrollo de la retícula de viñetas, creación de personajes, fondos... El alumnado utilizará herramientas analógicas y digitales para poder desarrollar creaciones propias.

Inglés II

Ampliación de los conocimientos de Inglés I con enfoque técnico y específico de diseño para que el alumno pueda desarrollar su futuro trabajo profesional en entornos internacionales.

Historia de la Ilustración y el Cómic

Se analizan los movimientos artísticos más relevantes desde el siglo XIX hasta nuestros días, su contexto social, ideas y obras más destacadas. Se analizarán los autores así como los diferentes tipos de creaciones y su influencia en la sociedad, en el pensamiento y en las creaciones futuras.

Técnicas Narrativas Aplicadas

Se aprenden los fundamentos de la narrativa y su aplicación a la creación gráfica. Técnicas de escritura creativa, fundamentos metodológicos, estructura, retórica, estilos, género, así como la construcción

personajes. El alumnado será capaz de elaborar un guión con un objetivo definido.

Ilustración Aplicada I

Asignatura estructurada en dos grandes bloques: técnicas y narrativas aplicadas a la comunicación gráfica, la publicidad, la señalética y la gráfica editorial. El alumnado experimenta con procedimientos analógicos y digitales, así como con técnicas mixtas.

Historia del Arte II

Se analizan los movimientos artísticos y las creaciones más relevantes, así como sus técnicas, contexto e influencia en la sociedad y en las creaciones futuras desde el siglo XIX hasta la actualidad.

Fotografía II

Asignatura que supone un nivel avanzado tanto del trabajo en estudio, de la fotografía al natural y de la edición y manipulación fotográfica. El alumnado desarrolla proyectos que muestren sus habilidades técnicas y creativas.

Psicología de la Percepción y Retórica de la Imagen

Se analizan teorías psicológicas de la percepción humana, así como sus leyes y su influencia en la creación gráfica. Del mismo modo se profundiza en la retórica de la imagen y su aplicación a la creación audiovisual y la ilustración.

Tipografía, Caligrafía y Lettering

Se analiza desde la historia de la escritura y el surgimiento de la tipografía hasta los principios fundamentales del diseño tipográfico, su nomenclatura, las familias y la funcionalidad. El alumno aprende a utilizar tipografías y desarrollar creativities con técnicas caligráficas y de lettering.

Dibujo Anatómico

Se analiza la morfología y el movimiento del cuerpo humano, los huesos, músculos y sus funciones para aplicarlos a la creación audiovisual y a la ilustración. Asimismo, se estudia la anatomía de algunos animales y se experimenta en la creación de seres fantásticos.

Fundamentos del Diseño Gráfico

Se sientan las bases y los principios del diseño gráfico: elementos básicos para la creación, sistemas de retículas, sistemas compositivos, el cartel y su función comunicativa y social así como los aspectos básicos del diseño editorial.

3^{er} curso

Asignaturas

Prácticas externas

El alumno aplica los contenidos adquiridos en el curso en un entorno profesional real. Las prácticas se desarrollan en una empresa del sector del diseño audiovisual y la ilustración. Están tuteladas por un profesional en la empresa de destino y un tutor académico en la universidad y equivalen a 12 ECTS.

Cómic y Storyboard II

Se aplican los conocimientos adquiridos en otras asignaturas del grado y se complementan profundizando en herramientas y metodologías de este lenguaje con el objetivo de que el alumno sea capaz de desarrollar, con éxito, un proyecto de cómic y de storyboard

Ilustración Aplicada II

El alumno profundiza en técnicas avanzadas analógicas y digitales para desarrollar ilustraciones aplicadas a la creación de proyectos editoriales (infantil y adulto) y campañas de publicidad.

Taller de Proyectos Gráficos I

Se aprende a desarrollar proyectos editoriales y publicitarios a partir de briefings cerrados tales como libros, folletos, catálogos y

todo tipo de formatos para la publicidad. Se profundizará en la maquetación editorial, las técnicas de impresión y la realización de arte finales.

Tipografía Avanzada

El alumno aprende a realizar una tipografía utilizando las herramientas necesarias para su ejecución teniendo en cuenta los principios de legibilidad, usabilidad y adaptabilidad a diferentes entornos. Asimismo, se analiza la relación entre la tipografía y el branding.

Diseño Audiovisual I: Edición y Postproducción

Asignatura teórico-práctica de introducción al lenguaje y a la narrativa audiovisual. El alumno será capaz de realizar proyectos audiovisuales complejos a partir de imágenes fijas y en movimiento con un objetivo definido y habiéndose servido, además, de conocimientos adquiridos en otras asignaturas.

Taller de Proyectos Gráficos II

En esta asignatura se desarrollan dos áreas complejas del diseño gráfico ya que influyen sobre el posicionamiento de una marca. El alumno investiga y analiza para llegar a conclusiones que le permitan llevar a cabo proyectos de Branding y Packaging.

Fundamentos de UX/UI

Experiencia Usuario (UX) y diseño de interfaz (UI) son una nueva rama de conocimiento aplicado –hoy muy demandado–, que plantea el diseño desde una óptica centrada en el usuario final del producto. Este conocimiento, hoy muy demandado, influye en la creación gráfica y, especialmente, en el desarrollo de interfaces para aplicaciones y webs.

Ilustración en 3D

El alumnado será capaz de realizar un proyecto de modelado de forma compleja teniendo en cuenta la renderización, iluminación y movimientos básicos.

4° curso

Asignaturas

Trabajo Fin de Grado

Se trata de la asignatura más importante del Grado. El alumno realiza un proyecto personal complejo y desarrollado en toda su extensión en el que se incluye el mayor número posible de habilidades y conocimientos adquiridos en el Grado.

Diseño de Aplicaciones Móviles y Webapp

El alumnado será capaz de desarrollar una aplicación digital interactiva. Aprenderá a estructurar la información, insertar elementos multimedia y aproximarse a los lenguajes de programación tales como HTML, CSS y JavaScript.

Diseño Audiovisual II: Fundamentos de Animación

Iniciación en la creación de animaciones o Motion Graphics, utilizando imágenes y sonido. Tras superar esta asignatura, el alumno será capaz de desarrollar un proyecto inicial de animación, utilizando herramientas analógicas y digitales para conseguirlo.

Dirección de Arte

El alumno es capaz de realizar la dirección de arte en un proyecto complejo de comunicación y/o publicidad que incluya ilustración, diseño gráfico,

dirección de arte publicitaria y creación audiovisual, de manera que pueda implementar un proyecto 360° demostrando todos los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas en el grado.

Diseño de Infografías y Visualización de Datos

En esta asignatura se dan las claves para transformar la información de datos en imágenes visualmente atractivas y fáciles de comprender. El alumno trabaja infografías aplicadas a la comunicación gráfica y a la publicidad.

Branding Audiovisual

El alumno será capaz de desarrollar un proyecto de branding audiovisual a partir de una identidad de marca previa o creada específicamente. Asimismo, se analizarán los principales soportes y eventos, tales como los grandes acontecimientos deportivos, políticos y musicales.

Emprendimiento

El alumnado aprende la metodología básica para elaborar un Plan de Negocio y conocer los aspectos legales necesarios para desarrollar actividades de emprendimiento y ejecución de trabajos por cuenta propia.

Marketing Aplicado

Asignatura que indaga en conceptos y teorías del marketing y la comunicación aplicados a la creación

audiovisual y la ilustración.

El alumnado conoce así las principales teorías, herramientas y procedimientos para entender la interacción entre la comunicación y el público objetivo en un mercado competitivo.

Diseño Audiovisual III: Animación Avanzada

En esta asignatura el alumno desarrolla proyectos de animación 2D utilizando fondos y personajes y crea piezas animadas con un objetivo definido previamente. Matte Painting, Rigging o Setup son algunos de los conocimientos que se desarrollan en las clases.

Técnicas de Grabación y Edición de Audio

Introducción al lenguaje sonoro y su tratamiento digital. El alumnado conoce los procedimientos y herramientas para su registro y aplicación a un proyecto audiovisual: narrativa, sonido ambiente, música, foley...

Ilustración Experimental

Llegados a este punto, el alumno tiene un conocimiento amplio que le permite desarrollar una actividad experimental para desarrollarla sobre ilustración aplicada a objetos corpóreos, textiles, complementos de moda, pintura mural, vídeomapping, entornos cerrados y espacios urbanos...

Trabajo Fin de Grado

El Trabajo Fin de Grado es la última etapa académica de un alumno antes de enfrentarse al mundo profesional. Es una asignatura que permite al alumnado abordar todos los conocimientos adquiridos durante la formación para desarrollar un proyecto personal, experimental o comercial contando con todo el apoyo de docentes y las infraestructuras de la escuela.

El éxito de un buen Trabajo de Fin de Grado radica en una sencilla receta: la pasión y el conocimiento. Sin ambas es imposible llegar a buen puerto un proyecto complejo que resuma los conocimientos adquiridos a lo largo del grado. La pasión es el motor más importante para un creador, es aquello que impulsa a vencer los miedos, al tiempo, al vértigo o al cansancio. Los buenos trabajos respiran alma y ser. Para conseguirlo hay que implicarse sin miedo al fracaso. El conocimiento es la herramienta que permite abordar la idea con la seguridad del funambulista, que es consciente de que será capaz de llegar a la otra orilla.

¿Qué proyectos puede abordar un alumno de 4º?

Creación de un libro ilustrado.

Su desarrollo requiere no solo de habilidad gráfica y conocimiento de las herramientas sino también capacidad de mostrar su identidad o personalidad, sello clave en un mundo contaminado de influencias.

Creación de un cómic.

El cómic, uno de los mayores retos para un ilustrador, requiere combinar un estilo propio con el dominio de la narración visual y la habilidad para representar escenarios y personajes.

Proyecto audiovisual.

El alumno de 4º tiene los conocimientos suficientes para desarrollar cualquier proyecto complejo de Motion Graphics, tanto con personajes, objetos o elementos gráficos

Creación de una tipografía.

Crear una buena tipografía requiere disciplina, conocimiento, sensibilidad gráfica y destreza. Una buena tipografía es una herramienta útil al servicio del diseño que permite a diseñadores futuros crear piezas de diferentes ámbitos.

Diseño de un packaging.

¿Qué puede haber más fascinante que influir en la compra de un producto solo por la apariencia del empaquetado? El packaging reúne los conocimientos gráficos y, además la ilustración puede jugar un papel esencial para dotarlo de impacto y cercanía.

Proyecto fotográfico.

La fotografía, pieza angular del grado, permite al alumno desarrollar proyectos que aúnen conocimientos técnicos con creación gráfica compleja aplicada a proyectos editoriales, audiovisuales, gráficos o comerciales entre otros.

Diseño de un proyecto experimental transmedia.

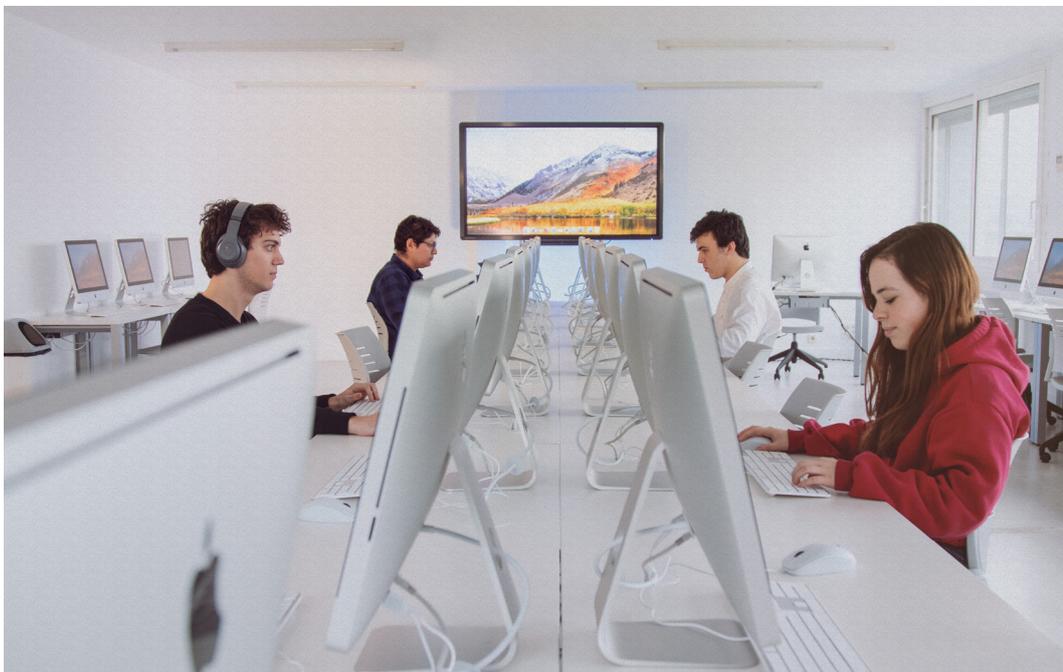
El alumno tiene conocimientos suficientes para implicarse en diferentes territorios, desde tradicionales como el papel a digitales o, incluso, en lo físico a través del videomapping o la creación de murales.

Además, podrán desarrollar proyectos de: Branding TV, colecciones de libros, revistas, animación de ficción y todo aquello relacionado con el universo gráfico y audiovisual. Y, por último, los alumnos del Grado de Diseño Audiovisual e Ilustración desarrollarán campañas de comunicación 360º incluyendo spots, gráficas, banners y animaciones.

Equipos e instalaciones para Diseño Audiovisual e Ilustración

El Campus Universitario de ESNE, cuenta con los mejores equipos tecnológicos y profesionales que se utilizan en las grandes empresas. Aulas Mac, aulas Wacom Cintiq, laboratorios informáticos con la tecnología más avanzada, equipos de VR,

MediaLab, Laboratorio de Fabricación Digital (FabLab), talleres y máquinas de última generación, algunas de ellas únicas en la Universidad española, que ofrecen las instalaciones más vanguardistas para el desarrollo profesional.



El uso de la última tecnología y de diferentes herramientas informáticas es constante durante los 4 años de carrera universitaria.

Equipamiento IT

ESNE cuenta con 12 aulas informáticas con equipos y programas adaptados a las necesidades de cada asignatura. Dispone de aulas Mac para proyectos específicos sobre este entorno y hay laboratorios con tabletas gráficas Wacom Cintiq de 22". Las Cintiq son herramientas profesionales utilizadas especialmente en la ilustración, animación y retoque fotográfico.

Todas las aulas disponen de equipamiento audiovisual y pizarras táctiles digitales que ofrecen una alta resolución de imágenes y colores, imprescindible para aprender diseño.

En ESNE encontrarás a tu servicio todo lo necesario para poder desarrollar al máximo tus habilidades durante tu formación.



MediaLab

Cámaras digitales de vídeo y fotografía, focos y flashes, micrófonos y grabadoras de sonido, pértigas, pantallas croma, mesas de fotografía de producto, trípodes, gafas de realidad virtual Oculus Rift, software para video mapping, equipos de Motion Capture para captura de movimiento en 3D y equipos y software de fotometría, etc., que convierten en realidad audiovisual aquellas ideas y proyectos que nacen de la creatividad de los alumnos.

ESNE MediaLab, el laboratorio multimedia que da vida a los proyectos.

-

ESNE cuenta con aulas para que los alumnos adquieran habilidades de dibujo, bocetaje e ilustración: herramientas fundamentales para el mundo profesional.



Mapa formativo

para el éxito profesional

| Conocimientos transversales | Conocim |
|---|---|
| Capacidad de investigación | <ul style="list-style-type: none"> Habilidades gráficas Destreza en el uso del software y herramientas necesarias para la creación de contenidos. |
| Procesos creativos | |
| Psicología de la percepción | <ul style="list-style-type: none"> Herramientas gráficas Conocimiento de las herramientas de software para la creación de proyectos. |
| Retórica de la imagen | |
| Emprendimiento | <ul style="list-style-type: none"> Herramientas audiovisuales Conocimientos de las herramientas de software para la creación de contenidos audiovisuales. |
| Capacidad de ideación | |
| Desarrollo de la actitud crítica | <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de proyectos Creación de propuestas de marketing para marcas o instituciones. |
| Desarrollo de la capacidad de innovación | |
| Trabajo colaborativo | <ul style="list-style-type: none"> Dominio de las habilidades digitales Conocimiento multidisciplinario de herramientas digitales y soportes enfocados a la creación de contenidos. |
| Procesos de producción | <ul style="list-style-type: none"> Emprendimiento Cómo desarrollar proyectos de negocio. |
| Storytelling y narración adaptada | |
| UX/UI aplicado a productos digitales y analógicos | <ul style="list-style-type: none"> Inglés Destreza para expresarse en inglés. |

| Cursos especializados | Salidas profesionales |
|---|--|
| <p>Diseño y de ilustración Dibujo aplicado y conocimiento y utilización de las herramientas para conseguir los objetivos fijados.</p> <p>Diseño gráfico Herramientas analógicas y digitales para la creación de contenidos visuales.</p> <p>Audiovisuales Herramientas digitales y analógicas para la creación de contenidos audiovisuales.</p> <p>Proyectos complejos Proyectos para empresas o servicios enfocadas en soluciones creativas.</p> <p>Habilidades creativas Aplicación disciplinar de herramientas, medios y técnicas para la creación de contenidos propios con una finalidad empresarial.</p> <p>Se imparte en inglés en ámbitos internacionales</p> | <p>Emprendimiento Creación de ilustraciones y proyectos audiovisuales, creación de cómics y libros ilustrados.</p> <hr/> <p>Estudios de diseño gráfico Desarrollo de identidad de marca, packaging, desarrollo de tipografías, creación de gráficas o elaboración de Motion Graphic.</p> <hr/> <p>Agencias de publicidad Dirección de Arte y Dirección Creativa.</p> <hr/> <p>Mercado audiovisual Edición y postproducción de contenido audiovisual, creación de storyboards, dirección artística, diseñador o decorador de eventos y fashion films.</p> <hr/> <p>Fotografía De producto, de moda y fotocollages.</p> <hr/> <p>Multinacionales Responsable de creación de contenidos gráficos y audiovisuales, brand manager, visual merchandising, director de arte / diseñador gráfico y consultor estratégico en diseño.</p> <hr/> <p>Mercado editorial Director de arte, maquetación, ilustración y contenido web.</p> <hr/> |

Una parte esencial de la formación de los alumnos de ESNE es prepararles para su pertenencia a un entorno global promoviendo numerosas experiencias internacionales, con ejemplos de años anteriores como talleres y viajes de estudios a las principales capitales del diseño y las industrias de cada área, así como la participación en concursos dentro y fuera de España. Todos los estudiantes de Grado cuentan con clases de inglés como parte de su formación obligatoria, pudiendo optar también a cursos preparatorios de certificaciones oficiales, y recibiendo de manera eventual cursos o conferencias en inglés, todo ello enfocado a reforzar su capacidad de comunicarse con equipos multiculturales en la industria.

Los alumnos participan en workshops con estudiantes y profesores de universidades socias, en Madrid o en sus ciudades, con experiencias recientes en Nueva York, Oporto, Londres, Ámsterdam o Hong Kong.

Los alumnos pueden también inscribirse en las experiencias y programas internacionales disponibles cada año. Además, cada vez es más frecuente que alumnos de otras nacionalidades

opten por ESNE como centro para su formación en diseño, dando lugar a un entorno cada vez más intercultural donde se fomentan las actividades que potencien la diversidad del estudiantado.

La Oficina de Relaciones Internacionales trabaja de manera continua para la firma de nuevos acuerdos, enfocados tanto a la movilidad tradicional como a la de excelencia en centros como el TEC de Monterrey, SVA o Pratt Institute en Nueva York.

Se promueve también de manera especial la movilidad de estudiantes y profesores con las universidades socias, tanto para Europa, pudiendo optar a las becas del programa Erasmus+, como para países extracomunitarios a través de los convenios bilaterales, aumentando y mejorando para ello cada año la calidad y cantidad de colaboraciones. Los estudiantes pueden proponer realizar prácticas en el extranjero, pudiendo optar a las becas disponibles para países europeos.

Todos estas acciones suponen, en conjunto una oportunidad para que los alumnos y docentes convivan también en Madrid con otras culturas de quienes realizan una estancia en ESNE como

destino, enriqueciendo así las experiencias del aprendizaje también en el día a día del Centro.

A nivel institucional, ESNE forma parte de CUMULUS, la Asociación de Universidades dedicadas al Diseño más importante del panorama internacional que promueve la educación e investigación conjunta en las áreas de Arte, Diseño y Comunicación.

中央美术学院
China Central Academy of Fine Arts

POLI.DESIGN



Pratt



SVA NYC

UDEM



ual: university of the arts london





Visita de los alumnos del Grado a la *London Design Week*.

Algunas de las universidades con las que ESNE mantiene acuerdos en el Grado en Diseño de Multimedia y Gráfico son:

School of Visual Arts – SVA de Nueva York, Estados Unidos.

WDKA- Willem de Kooning Academy, Holanda.

Italian University of Arts and Design (IUAD) Accademia Della Moda, Italia

Waterford Institut of Technology, Irlanda.

Shih Chien University, Taiwan.

Hochschule Niederrhein, Alemania.
Gengdan Institute of BDG – University of Technology, China.

Plantijn Artesis Hogeschool, Bélgica.

Haute Ecole Francisco Ferrer, Bélgica.

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.

Warsaw School of Information Technology, Polonia.

ESAD CR – Politécnico do Leira, Portugal.

ESMAD, Escola Superior de Media Artes e Design, Politécnico do Porto, Portugal.

ESAD – Escola Superior de Artes e Design, Oporto, Portugal.

Vilnius College of Design, Lituania.

Saint Petersburg University, Rusia.

Fachhochschule Dortmund, Alemania.

Universidad Veritas, Costa Rica.



Conexión Empresarial

La relación Universidad-empresa es vital para el éxito profesional de los alumnos y, por lo tanto, su formación universitaria está absolutamente vinculada con el mundo empresarial. Por este motivo, ESNE ha desarrollado un ecosistema de empresas e instituciones que colaboran en la actividad académica con su asesoramiento e intercambio de experiencias y con la involucración de profesionales en proyectos desarrollados por los propios alumnos.

ESNE colabora, entre otras, con las siguientes empresas e instituciones: Huawei, Interbrand, Barfutura, Grow Comunicación, Izen Producciones, El Duende, Factoría Cultural, FutureBrand, Mccann, The Cocktail, Proximity, 2gether, Accenture, 12 Pingüinos Animation Studio e Injuve.

Las diferentes titulaciones que imparte ESNE destacan por su estrecha colaboración en proyectos de innovación y experimentación con grandes multinacionales. Además, ESNE desarrolla una intensa actividad de investigación y transferencia de tecnología mediante sus grupos del I+D+i y su vinculación con las empresas punteras de cada área del Diseño.

ESNE es pionera en el campo de la investigación aplicada al ámbito del diseño, participando en proyectos de investigación y desarrollo multimedia y digitales.

El profesorado participa en programas de investigación Nacionales (I+D+i) e Internacionales (Programa Marco de la Unión Europea) fomentando la participación de los alumnos en nuestros proyectos. De este modo, acercando la investigación avanzada a los alumnos de Grado se potencia la adquisición de nuevos conocimientos y, principalmente, el aprendizaje que les permita evolucionar hacia los profesionales que tendrán que ser en el futuro.

Por otra parte, ESNE es conocedor de las realidades estructurales de cada sector, por lo que procura diseñar y proponer convenios de colaboración bidireccionales a medida de las realidades de cada uno de esos sectores, que puedan generar un valor añadido que contribuya a su crecimiento y consolidación. Actividades que son desarrolladas a través de entidades independientes como el Observatorio Español del Diseño, creado para analizar de forma continuada la importancia del diseño y de las industrias creativas y culturales en la economía española.

ESNE forma parte de las principales asociaciones y participa activamente en eventos de cada uno de los sectores de la economía creativa y digital con la idea de compartir conocimientos y con la convicción de poder aportar mayor competitividad y eficiencia gracias a la preparación de sus alumnos. ESNE es miembro de ADG Laus, Asociación de Directores de Arte y Diseñadores Gráficos y DIMAD (Asociación de Diseñadores de Madrid).

Trabajo Fin de Grado de Beatriz
García González, alumna de ESNE.
(Imagen izquierda)

Diseño Audiovisual e Ilustración 360°

Ferias, eventos y concursos

Premios nacionales e internacionales

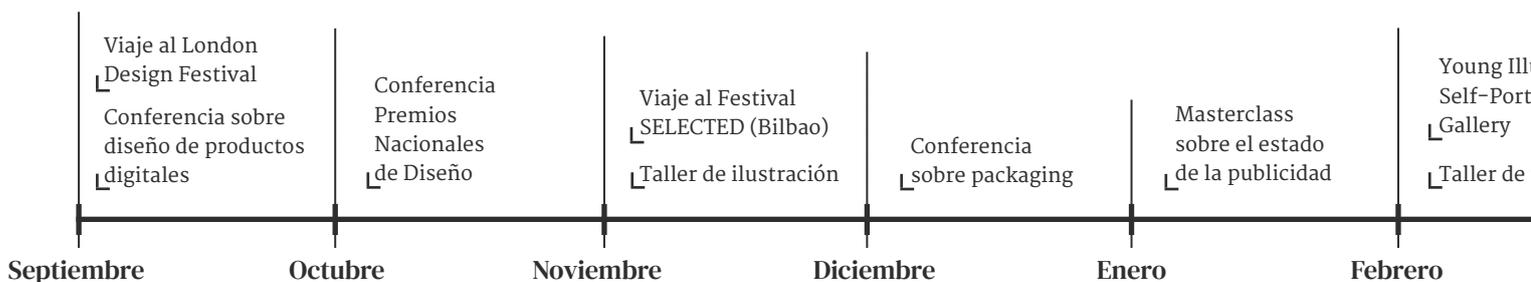
Los premios son una iniciativa fundamental para la formación de los alumnos ya que les permiten competir con alumnado procedente de otras Universidades dentro y fuera del país. Cada concurso ayuda a formar a los estudiantes en la disciplina y complejidad de las normas, en el rigor de los tiempos y en la calidad. Ganen o pierdan son una experiencia enriquecedora que ayuda a desarrollar el portfolio personal del estudiante.

Son muy numerosos los premios internacionales que se convocan

como, por ejemplo, *Bologna Children's Book Fair Illustrators Exhibition*, joya de la corona de la BCBF, un lugar único que muestra las tendencias de la ilustración para niños y jóvenes. *The V&A Illustration Awards*, el concurso anual de ilustración más prestigioso del Reino Unido, el *Premio Gianni De Conno*, primer concurso internacional dedicado a libros sin palabras, los *Golden Pinwheel Young Illustrators Competition*, organizados por The Shanghai International Children's Book Fair, *The World Illustration Awards*, que cuentan con una tradición de 45 años o el *Penguin Student Design Award* que tiene como objetivo descubrir y nutrir a la próxima generación de talentos del diseño y la ilustración.

Otros premios interesantes son los *New Blood Award*, *Design and Art Directors Club of Europe*, *Young Ones Students Award* o el *Typography Award*.

Por otra parte, en España destacan los *Premios LAUS*, otorgados por la asociación de diseñadores de Cataluña ADG-FAD y los *Young Illustrated Portrait Gallery*, un concurso para la creación de la primera galería de retratos realizados por jóvenes ilustradores. El concurso, realizado a través de un reto, cuenta, además, con masterclasses de grandes ilustradores de prestigio nacional e internacional.



← Eventos



Alumnos de ESNE protagonistas en todas las ediciones de los Premios ADG LAUS.

Masterclasses

Entre otros, ESNE ha recibido a Jordi Labanda –ilustrador de moda y publicista–, David Despau –ilustrador, diseñador y director creativo–, Carmen García Huerta –ilustradora–, Jorge Arévalo –ilustrador y diseñador gráfico– y Ernesto Artillo –director de arte–.

FeelMotion

International Short Film Festival for Designers. 145 cortometrajes participantes, 30 Universidades de todo el mundo, 19 nacionalidades representadas.

Museum of Self Portrait

Creamos el primer premio internacional y también primer museo digital de retratos y autorretratos estáticos y en movimiento realizados con ilustración con técnicas analógicas y digitales por jóvenes creadores. El evento, desarrollado por ESNE, cuenta con la presencia de destacadas figuras de la ilustración y del diseño audiovisual.

Inspirathon

Primera maratón creativa y de diseño, con más de 100 alumnos participantes.



anuales

7 razones para elegir ESNE

1.

ESNE es el Campus Universitario de diseño y tecnología más grande de España.

El Campus está situado en el centro de Madrid con fácil acceso en metro, autobús o cercanías. Al ser un centro especializado, todos los alumnos comparten intereses e inquietudes por el diseño visual, la ilustración, el diseño gráfico y la creatividad, aunque sean de áreas diferentes como la Animación, la Moda, el Diseño de Producto...

2.

ESNE vuelve a ser pionero en el lanzamiento de titulaciones especializadas con el Grado en Diseño Visual e Ilustración.

Ya lo ha sido con varias especialidades del Diseño, como en Diseño Multimedia y Gráfico, Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Producto, Interiores o Diseño de Moda. Y ha sido reconocido, premiado y elegido por los alumnos como el lugar idóneo para formarse en Diseño.

3.

Las instalaciones están totalmente orientadas al éxito del alumno.

Cuenta con algunas instalaciones únicas en la Universidad Española como la Materioteca, el laboratorio de Fabricación Digital (FabLab), integrado en la red de laboratorios de fabricación digital del MIT, aulas Cintiq Wacom de 22", aulas de dibujo, tecnología de Realidad Virtual,...

4.

El profesorado está compuesto por profesionales acreditados.

Muchos de ellos trabajando en activo, apasionados de su profesión, accesibles y comprometidos con la educación con los que compartir inquietudes y vocación.

90%

tasa de empleabilidad a los 6 meses de terminar los estudios.

5.

El modelo educativo se basa en proyectos vinculados a empresas para que el aprendizaje esté adaptado al mundo real.

Los alumnos realizan prácticas extracurriculares y desarrollan proyectos profesionales como PFG. El Campus está lleno de experiencias: ferias, concursos, masterclass, viajes...

6.

ESNE mantiene convenios bilaterales con alguna de las mejores universidades del mundo en países como EEUU, Italia, Alemania o Corea.

De esta forma los alumnos podrán vivir una de las experiencias más enriquecedoras de la vida universitaria: la experiencia internacional.

7.

Los grupos son reducidos y la atención es personalizada.

De esta manera se consigue que aprovechen al máximo su paso por la Universidad.

Testimoniales

Jorge Arévalo, ilustrador

“ El diseño y la ilustración como herramienta está omnipresente en la comunicación de las mejores marcas y ESNE aborda este grado de la mano de docentes que desarrollan su trabajo en primera línea. A mí me gusta plantear mi asignatura como si de un training profesional se tratara.

Jean Jullien, ilustrador, creador del símbolo de París

“ Milton Glaser, Saul Bass, Raymond Savignac y muchos otros, me hicieron darme cuenta de que el diseño y la ilustración se trataba básicamente de hacer que lo cotidiano fuera emocionante y creativo. El diseño para la gente, el diseño para la rutina es lo que realmente me metió en lo que hago hoy en día. La idea de que el arte no se detenía a la salida de una galería, sino que podía continuar en cualquier lugar y que al entrelazarse con objetos y cosas reales, los mejoraba y encontraba un uso.

Malika Favre, ilustradora

“ El verdadero punto de inflexión para mí ocurrió mientras estaba desarrollándome como ilustradora en un estudio de diseño de Londres. Tenían una fuerte estética visual en lo que hacían y me enseñaron a encontrar la belleza en la simplicidad de mis ilustraciones.

Jessica Walsh, diseñadora

“ Siempre busco contratar diseñadores que tengan talentos adicionales más allá del diseño: ya sea en ilustración, animación o trabajo en 3D, fotografía, habilidades de escritura o habilidades conceptuales.

David Despau, Ilustrador y Director Creativo

“ El dibujo ha guiado mi vida. De pequeño como habilidad innata que todos tenemos, en el cole como diversión e ilustrando el primer periódico. De adolescente retratando a los iconos pop de los 80 y 90. En la universidad como elección, primero en Arquitectura y luego en Bellas Artes. Mi primer trabajo, el segundo, el tercero... transformándose en diseño, adaptándose a lo digital, siempre ligado a la creatividad, viajando por el mundo. No se me ocurre un camino mejor.



"El dibujo y la Ilustración tienen una doble función dentro de mi proyección profesional; por una parte sirven para previsualizar resultados y comunicar con clientes y, por otra, las ilustraciones son en sí mismas productos finales independientes que crean sus propios recorridos visuales y emocionales".

Javier Chavarría, profesor del Grado de Diseño Audiovisual e Ilustración.

Javier, además de profesor, es ilustrador, comisario artístico y director de arte en cine y televisión entre muchas otras cosas.

esne.es

Avenida Alfonso XIII, 97-99
28016 Madrid

+34 910 770 055

Metro: Colombia, Alfonso XIII y Av. de la Paz
Bus: 40, 7, 87 y 11



ESNE

Centro adscrito a
**Universidad
Camilo José Cela**