

Grado Universitario Oficial

DISEÑO AUDIOVISUAL E ILUSTRACIÓN

Documento detallado con las asignaturas de cada curso.



✦ Índice interactivo de contenidos

[Asignaturas del primer curso](#)

[Asignaturas del segundo curso](#)

[Asignaturas del tercer curso](#)

[Asignaturas del cuarto curso](#)

✦ Asignaturas del primer curso

Color y creación gráfica

En esta asignatura comprenderás como aplicar los principios de color, las teorías básicas de armonía y de interacción de color y sus aplicaciones en relación con la luz y pigmentos. Conocerás los fundamentos de la psicología del color. Estudiarás el lenguaje propio del análisis del color aplicado a las técnicas de representación y reproducción del mismo. El estudiante será capaz de realizar sencillos diseños aplicando los conceptos básicos proporcionados.

Fotografía I

En esta asignatura conocerás los aspectos fundamentales de la Hª de la fotografía. Podrás realizar fotografías con una cámara profesional teniendo en cuenta los ajustes del diafragma, de la velocidad y del ISO. El estudiante tendrá la oportunidad de preparar una sesión fotográfica en estudio y fuera de él. Realizarás fotografías de estudio a objetos y personas teniendo en cuenta la incidencia de la luz sobre las formas y con retoque fotográfico. Además realizarás un portfolio fotográfico que muestre sus capacidades técnicas y creativas.

Fundamentos de ilustración

En esta asignatura conocerás los fundamentos de la ilustración como que es una ilustración, sus objetivos y los principales tipos de ilustración. Estudiarás la introducción de las técnicas analógicas de ilustración y su aplicación como el dibujo a lápiz, lápices de colores, la acuarela, el gouache, acrílico y técnicas mixtas. Conocerás las técnicas digitales básicas aplicadas a la ilustración como la ilustración vectorial y las ilustraciones basadas en píxeles.

Historia del arte I

Conocerás los principales movimientos artísticos desde la Prehistoria hasta el siglo XVIII y las principales creaciones y su autoría. Estudiarás los diferentes tipos de creaciones artísticas y su influencia en la sociedad, en el pensamiento y en las creaciones futuras. Podrás conocer los fundamentos, técnicas, herramientas y procedimientos de las diferentes manifestaciones artísticas como el dibujo, pintura, escultura, arquitectura y grabado.

Ilustración vectorial y su aplicación al diseño gráfico

En esta asignatura, aprenderás a manejar las herramientas digitales vectoriales para la creación de ilustraciones complejas teniendo en cuenta la composición, el color, la línea, las masas, iluminación. Estudiarás como desarrollar en formato vectorial ilustraciones capaces de ser reproducidas analógicamente y digitalmente. Sabrás abordar un encargo o un portfolio de ilustración utilizando los conocimientos, procedimientos y técnicas necesarias para su ejecución.

Edición de fotografía, collage y fotomontaje digital

En esta asignatura comprenderás las herramientas básicas y profesionales para la edición, el retoque fotográfico y la manipulación digital de las imágenes basadas en píxeles. Conocerás los procesos de edición de imágenes destinadas a diferentes soportes tanto físicos como digitales. Utilizarás las técnicas del photo collage digital y del fotomontaje.

Técnicas de creatividad aplicada

En esta asignatura aprenderás la importancia de la creatividad en la creación. Estudiarás las técnicas de creatividad y su aplicación en la creación. Comprenderás las teorías sobre creatividad y su aplicación al diseño audiovisual y la ilustración. Verás los recursos necesarios para resolver un briefing creativo. Aprenderás las metodologías creativas aplicadas en la creación de diseños audiovisuales e ilustraciones.

Inglés I

Conocerás como manejar el vocabulario relacionado con su contexto profesional, con soltura en ámbitos complejos de desenvolvimiento de su vida relacional. Aprenderás a desarrollar las habilidades de comprensión auditiva, lectora, oral y escrita que le permitan manejarse con soltura en ámbitos próximos y habituales.

Dibujo artístico

Conocerás como analizar los objetos y seres de la realidad tridimensional y descomponerlos mental y gráficamente en las formas básicas que los componen, la acción de la luz y el color sobre personas y objetos y recrear dicha acción de forma gráfica. Aprenderás a desarrollar la expresión gráfica como el instrumento para la creación y como juzgar las variables del dibujo en el proyecto. Podrás aplicar los conocimientos básicos de perspectiva durante el dibujo al natural de edificios, construcciones o paisajes.

✦ Asignaturas del segundo curso

Historia de la ilustración y del cómic

En esta asignatura estudiarás los movimientos artísticos más relevantes durante ese periodo, su contexto social, las ideas, las obras más destacadas y sus autores y autoras, los diferentes tipos de creaciones y su influencia en la sociedad, en el pensamiento y en las creaciones futuras. Aprenderás fundamentos, técnicas, herramientas y procedimientos de las diferentes manifestaciones artísticas del dibujo y la ilustración como la xilografía, calcografía, litografía, serigrafía, offset, impresión digital, risografía.

Técnicas narrativas aplicadas

Podrás conocer los fundamentos de la narrativa y su aplicación. Estudiarás como escribir guiones para cualquier medio digital (cine, televisión, spot, videoclip, fashion film) y diálogos entre personajes. Sabrás realizar una sinopsis, una escaleta, un tratamiento y un guión audiovisual para cualquier producto. Tendrás que analizar y desglosar cualquier relato en sus elementos constitutivos.

Ilustración aplicada I

Al finalizar la asignatura, podrás realizar ilustraciones complejas dirigidas a un público objetivo y tras un análisis previo utilizando las metodologías, procedimientos, técnicas, capacidades y destrezas adquirido. Trabajarás de forma indistinta las técnicas tradicionales y las digitales, sacando el máximo partido con el objeto de conseguir el acabado profesional más relevante.

Historia del arte II

Al finalizar la asignatura, podrás aplicar los diferentes tipos de creaciones artísticas y su influencia en la sociedad, en el pensamiento y en las creaciones futuras, los movimientos artísticos más relevantes a lo largo de la historia de la humanidad su contexto social, las ideas y las obras más destacadas. Estudiarás los fundamentos, técnicas, herramientas y procedimientos de las diferentes manifestaciones artísticas, desde las técnicas tradicionales a las vanguardistas, experimentales y eclécticas desarrolladas en los siglos XX y XXI.

Fotografía II

Conocerás cómo manejar con soltura tanto la cámara con sus diferentes objetivos como los programas de edición y retoque, utilizarás la fotografía como elemento creativo para proyectos más complejos. Verás las diferentes posibilidades de la fotografía en el ámbito de la creación audiovisual y la ilustración. Sabrás establecer vínculos de la fotografía con otras disciplinas creativas, artísticas y de diseño, como la tipografía, el 3D, la animación, y las artes plásticas en general.

Psicología de la percepción y retórica de la imagen

Serás capaz de dominar los recursos para comunicar de forma eficaz y controlar los recursos gráficos y narrativos del lenguaje visual para provocar las emociones deseadas. Comprenderás la relación entre la creación de imágenes y sus receptores. Sabrás utilizar las figuras retóricas visuales en la creación.

Dibujo anatómico

Serás capaz de dibujar el cuerpo humano teniendo en cuenta su conocimiento de los huesos, de los músculos y huesos a partir de la visión de un desnudo posado. Conocerás los los músculos y huesos más importantes del cuerpo humano, así como su funcionamiento. Sabrás hacer retratos, así como detalles de manos y pies teniendo en cuenta cómo afecta en la expresividad y el gesto el comportamiento de los huesos y de los músculos.

Tipografía, caligrafía y lettering

Serás capaz de crear textos comunicativamente eficaces, valorar la tipografía como elemento fundamental en el diseño audiovisual y gráfico. Podrás explotar las posibilidades de la creación de tipografías mediante herramientas analógicas y digitales. Tendrás que conjugar la creatividad con el conocimiento de la estructura y anatomía de los tipos para diseñar e ilustrar con letras de forma profesional. Podrás dibujar letras de creación propia para elaborar marcas.

Fundamentos del diseño gráfico

Serás capaz de realizar carteles gráficos a partir de un briefing ofrecido por un cliente, teniendo en cuenta el uso de los diferentes recursos gráficos, formas, líneas, ilustraciones, fotografías, tipografías. Aprenderás a realizar una campaña publicitaria gráfica a partir de un briefing, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos, así como el análisis del mercado y el público al que va a ir dirigida.

Cómic y storyboard I

Al finalizar la asignatura, podrás hacer una inmersión en el mundo del cómic y del storyboard aplicando los conocimientos de dibujo e ilustración. Podrás crear personajes expresivos tanto facial como corporalmente y elaborar viñetas narrativamente interesantes. Sabrás dominar el lenguaje visual aplicado al cómic y el storyboard, fundamentalmente la representación de emociones, actitudes, y movimiento. Podrás elaborar cómics o novelas gráficas a partir de una idea, dirigidos a un público objetivo y con unos condicionantes técnicos fijados.

Inglés II

Al finalizar la asignatura, podrás obtener ciertas destrezas requeridas en el nivel cursado. Al estudiante se le supone unos conocimientos, previos por lo que en este curso se le exigirá una fluidez mayor en conversaciones y se trabajará para que pueda entender y producir de manera eficaz incluso en un ámbito anglosajón. Podrás mejorar tus habilidades de comprensión auditiva, lectora, oral y escrita que le permitan manejarse con soltura en ámbitos complejos de desenvolvura de su vida relacional.

✦ Asignaturas del tercer curso

Taller de proyectos gráficos I

Serás capaz de realizar proyectos editoriales, publicitarios a partir de briefings cerrados y de publicaciones editoriales tales como: libros, folletos, catálogos y formatos publicitarios de diferente índole. Estudiarás los entornos analógicos y digitales, diferenciando las especificidades de cada uno y las estrategias de comunicación para públicos objetivo-establecidos. Aprenderás los fundamentos del diseño mediante retícula y el diseño de la con tipografía, fotografía e ilustración.

Tipografía avanzada

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de crear fuentes tipográficas legibles, funcionales y comunicativamente eficaces. Conocerás el manejo del software específico de diseño de tipos. Podrás practicar el diseño de familias tipográficas completas, con sus variantes de peso e inclinación y experimentar las posibilidades artísticas y creativas de la tipografía. Conocerás el trabajo de tipografía profesional, tanto para desarrollarlo como para tratar con tipógrafos.

Diseño audiovisual I: edición y postproducción

En esta asignatura serás capaz de realizar un proyecto audiovisual a partir de imágenes fijas y en movimiento con un objetivo destinado a un fin concreto, habiéndose servido de los conocimientos y destrezas adquiridos en otras asignaturas. Conocerás los aspectos fundamentales del montaje audiovisual, aspectos básicos de la edición de vídeo y la introducción a la postproducción de vídeo.

Taller de proyectos gráficos II

En esta asignatura aprenderás a resolver briefings desde un punto de vista realista, tanto desde los aspectos comunicativos como comerciales. Podrás implementar técnicas, conocimientos adecuados a cada proyecto y buscar soluciones a los retos planteados con objetividad y creatividad, potenciando la creatividad. Aprenderás a tratar con clientes de diseño y de marketing. Sabrás analizar diferentes opciones antes de decidirse por un diseño, planteando alternativas al cliente.

Fundamentos de UX/UI

En esta asignatura aprenderás a realizar análisis de las necesidades de los usuarios respecto al diseño de una aplicación digital interactiva a partir del punto de vista de la UX. Aprenderás a enfrentarte a los requisitos de proyectos de aplicaciones digitales interactivas conformes a lo que se encontrará en el mundo profesional. Sabrás generar diseños de interacción que se adapten a las necesidades reales de los usuarios finales y de interfaz gráfica de usuario utilizando herramientas de diseño gráfico y retoque digital.

Ilustración en 3D

En esta asignatura aprenderás a realizar un proyecto de modelado de formas complejas, de renderizado y de iluminación. Estudiarás las formas básicas, complejas representación de la realidad y realística de formas y espacios en el modelado 3D. Aprenderás en el renderizado los tipos, materiales, texturas y aplicación.

Prácticas académicas externas

Al finalizar esta asignatura serás capaz de aplicar los contenidos teórico-prácticos adquiridos en el curso en un entorno profesional real. Las prácticas se desarrollarán en una empresa del sector del diseño audiovisual y la ilustración. Estarán tuteladas por un tutor profesional en la empresa de destino y un tutor académico en la universidad. Realizarás las prácticas mediante un sistema de permanencia reglada en organizaciones administrativas, económicas o profesionales de los sectores públicos o privados, o de cualquier otra forma que se establezca, colaborando o formándose en el ámbito del diseño audiovisual y la ilustración.

Cómic y storyboard II

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de diseñar personajes complejos, humanos, animales y fantásticos y diferenciación morfológica de caracteres. Aplicarás al cómic de los conocimientos de anatomía, dibujo, perspectiva, volumen y de las técnicas de narrativa visual y escrita. Desarrollarás proyectos de novela gráfica en sus diferentes variantes. Verás la definición y práctica del cómic infantil, adolescente y adulto.

Ilustración aplicada II

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de realizar un proyecto complejo de ilustración editorial para niños y adultos. Aprenderás las técnicas avanzadas de ilustración aplicada, el perfeccionamiento de las técnicas analógicas de ilustración y su aplicación y el perfeccionamiento de técnicas digitales aplicadas a la ilustración.

✦ Asignaturas del cuarto curso

Diseño de aplicaciones móviles y webapp

Comprenderás el diseño de una aplicación digital interactiva desde el punto de vista de la programación con tecnologías web. Podrás maquetar para diversos tamaños de pantalla los contenidos desarrollados siguiendo el diseño interactivo inicial por medio de la implementación de hojas de estilo.

Diseño audiovisual II. Fundamentos de animación

Al finalizar esta asignatura serás capaz de desarrollar un proyecto inicial de animación, utilizando los recursos y herramientas tanto analógicos como digitales para conseguirlo. Aprenderás a desarrollar un proyecto propio de animación donde haya ilustraciones y textos.

Dirección de arte

Al finalizar esta asignatura serás 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 creaciones audiovisuales. Aprenderás a desarrollar los llamados 360 demostrando todos los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos en el grado. Sabrás dirigir un equipo de profesionales con un único objetivo común.

Diseño de infografías y visualización de datos

En esta asignatura aprenderás a crear infografías audiovisuales y aplicadas a diferentes sectores, utilizando las herramientas y procedimientos adquiridos a lo largo del grado. Estudiarás como crear visualización de datos interactivos. Aplicarás los principios de UX /UI en la creación de infografías y de visualización de datos.

Branding audiovisual

En esta asignatura aprenderás a desarrollar un proyecto de branding audiovisual a partir de una identidad de marca previamente creada por ellos mismos. Estudiarás la historia y los fundamentos del branding audiovisual. Aprenderás el branding audiovisual de los grandes acontecimientos deportivos como por ejemplo Olimpiadas, Mundial de Fútbol, Mundial de F1, Oscars, Emy Awards.

Emprendimiento

En esta asignatura conocerás y aplicarás la metodología básica para elaborar un plan de negocio. Podrás emprender actividades profesionales tanto como freelance o montar un estudio o agencia. Estudiarás las claves de comunicación y redes sociales para emprendedores.

Marketing aplicado

Conocerás el papel central de la comunicación en un tiempo histórico definido por los paradigmas de la sociedad de la información y el conocimiento, los procesos de comunicación en todas sus manifestaciones sociales (interpersonal, grupal y mediática), los diferentes enfoques y planteamientos disciplinares y teóricos acerca de la comunicación y las técnicas de análisis de mercado y aplicarlas a los procesos de comunicación y marketing en el desarrollo de proyectos.

Diseño audiovisual III: Introducción a la animación de personajes

En esta asignatura aprenderás a realizar un proyecto de animación en 2D utilizando fondos y personajes interpretando un papel. Estudiarás la pre-producción, los principios básicos de interpretación, el diseño de personajes, la preparación de diseño de escenarios, el matte painting, los conocimientos básicos de Rigging y la introducción al setup.

Técnicas de grabación y edición de sonido

En esta asignatura conocerás todos los procedimientos y herramientas para el registro sonoro. Realizarás un proyecto sonoro aplicado a una creación audiovisual realizando la preproducción, la grabación y la postproducción del sonido. Aprenderás a crear y utilizar una galería aplicada de foley.

Trabajo Fin de Grado

El Trabajo Fin de Grado (TFG) en el grado en Diseño Audiovisual e Ilustración consiste en realizar un proyecto personal complejo y desarrollado en toda su extensión en el que se incluya el mayor número posible de habilidades y conocimientos adquiridos en el grado. El TFG se estructura en dos grandes bloques:

1. Cómo hacer un TFG: gestación de la idea, inicios de la investigación y memoria.
2. Mi TFG. Tutorías específicas para el desarrollo y finalización del TFG.

El Proyecto / Trabajo Fin de Grado representa la última disciplina docente de formación del estudiante, una vez aprobadas todas las asignaturas que integran el currículo de las correspondientes especialidades. De un modo especial tendrá como objetivo, además de los objetivos generales y específicos que definen el currículo de diseño para cada una de las especialidades, evaluar la capacidad del estudiante para analizar, investigar y determinar el trabajo, así como su capacidad para organizar, dirigir, coordinar o asesorar.

Ilustración experimental (Optativa)

En esta asignatura, aprenderás a realizar un encargo de ilustración de la industria de la moda que pueda incluir un diseño de telas, estampados sobre prendas o estampación sobre complementos y un proyecto de ilustración sobre un corpóreo ya existente. Estudiarás como hacer una pintura mural utilizando diferentes técnicas (acrílicos, sprays, plantillas). Sabrás realizar un proyecto de ilustración en videomapping.

Diseño audiovisual IV: animación de personajes(Optativa)

En esta asignatura, aprenderás a implementar una animación, teniendo en cuenta las herramientas necesarias tanto analógicas como digitales. Estudiarás como aplicar las distintas metodologías, técnicas, programas, normas y estándares para el desarrollo de animaciones.