



UNIVERSIDAD DE  
DISEÑO, INNOVACIÓN  
Y TECNOLOGÍA

Máster Universitario Oficial

# ILUSTRACIÓN

Documento detallado con las asignaturas

## ✦ Asignaturas del Máster

### **Creatividad, historia y técnicas de narrativa aplicadas a la ilustración**

En esta asignatura abarca la historia de la ilustración y la gráfica desde el siglo XIX, explorando movimientos gráficos relevantes, su contexto social, artístico y su impacto. Se estudia la ilustración y la animación como medios de comunicación y propaganda, el análisis de la imagen, los procesos creativos y técnicas para fomentarlos. Además, se profundiza en las técnicas de escritura creativa y su aplicación en la enunciación y narración, los argumentos universales del relato, referencias del guion audiovisual y los fundamentos de la narrativa visual. Finaliza con la percepción visual aplicada a la lectura y creación de imágenes.

### **Taller de ilustración analógica avanzada**

En este taller se exploran las principales técnicas analógicas aplicadas a la ilustración y la creación gráfica. Se enfoca en el uso de estas técnicas para la creación de ilustraciones en comunicación gráfica, en medios informativos como prensa y revistas, en publicidad, y para la creación de un álbum ilustrado.

### **Anatomía, dibujo del cuerpo humano y creación de personajes**

Esta asignatura estudia la anatomía de superficie del cuerpo humano, incluyendo huesos (osteología), músculos (biomecánica) y la expresividad del rostro y las manos. Cubre el dibujo del cuerpo humano, abordando la proporción, el cuerpo desnudo y la expresividad del rostro y las manos. Se centra en la construcción de personajes, relacionando el cuerpo con aspectos psicológicos y morfológicos, e introduce el movimiento, turn around, hojas de modelo, cartas de expresión y caricatura. También permite la creación de personajes fantásticos e imaginarios y el estudio del cuerpo humano en su entorno y la composición de grupo. Se incluye el aprendizaje de la morfología y movimiento básico de animales como perro, gato y caballo para su reproducción en dibujo.

### **Ilustración aplicada: productos analógicos y digitales**

Aquí se analiza la imagen publicitaria y su lenguaje visual, incluyendo la gráfica publicitaria y el packaging. Se explora la aplicación de la ilustración a productos digitales como Web y App, y a productos analógicos como ilustración textil, interiorismo y la ilustración aplicada en general.

### **Ilustración y gráficas animadas I**

Esta asignatura introduce la edición y postproducción audiovisual, cubriendo la edición y los efectos visuales. Se enfoca en la animación de personajes en 2D, incluyendo el análisis de la figura en movimiento, la identidad del personaje a través del movimiento y las técnicas de animación 2D. Los contenidos se complementan con temas transversales vistos en otras asignaturas, como la historia de la animación vinculada a la ilustración o el guion audiovisual.

## **Ilustración y gráficas animadas II**

Continúa con la edición y postproducción audiovisual, profundizando en el ajuste de color y la edición de sonido. Se dedica a los objetos animados en 3D, cubriendo modelado, renderización, iluminación y animación en 3D. Al igual que la parte I, sus contenidos se complementan con temas transversales de otras asignaturas.

## **Taller de ilustración digital avanzada**

Este taller aborda las principales técnicas digitales aplicadas a la ilustración y creación gráfica<sup>28</sup>. Incluye el uso de técnicas digitales para ilustraciones en comunicación gráfica, prensa y revistas, publicidad, y la creación de un álbum ilustrado. Esta asignatura está ligada y complementa al "Taller de Ilustración Analógica Avanzada", reconociendo que el diseño analógico puede finalizar con retoque digital.

## **Taller de ilustración editorial**

En esta asignatura se estudian las tipologías de la ilustración editorial, sus clientes y públicos objetivo, así como la planificación y ejecución de proyectos editoriales. Se presentan técnicas adaptadas a la ilustración editorial y se cubre su aplicación en Prensa/Revistas, incluyendo la adecuación al soporte y la lectura/narración en este contexto. También se explora la relación entre Tipografía, lettering e Ilustración, la ilustración informativa (infografías, mapas, datos), y la ilustración infantil (álbum ilustrado, narración, álbum sin palabras, universo gráfico infantil). Se busca que el estudiante sea capaz de crear ilustración para prensa/revistas y planificar/desarrollar libros y álbumes ilustrados.

## **Prácticas académicas externas**

Esta asignatura permite aplicar los conocimientos teórico-prácticos adquiridos durante el máster en un entorno profesional real. Se desarrollan en empresas del sector del diseño audiovisual y la ilustración, implicando la colaboración o formación profesional. Estas prácticas están tuteladas tanto por un profesional de la empresa como por un tutor académico de la universidad.

## **Trabajo Fin de Máster**

Se estructura en la organización de una investigación (metodología, modelos académicos, planificación y defensa) y el desarrollo de una actividad artística vinculada a un proyecto de ilustración que se integre en las ramas profesionales estudiadas. Es el último trabajo del plan de estudios, original e individual, que debe ser realizado y defendido públicamente ante un tribunal una vez superado la mayoría de los créditos. Permite realizar un proyecto personal complejo y una investigación académica, así como argumentar y defender las ideas.