

✦ 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 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 desenvoltura de su vida relacional.