



**UNIVERSIDAD DE  
DISEÑO, INNOVACIÓN  
Y TECNOLOGÍA**

Máster Universitario Oficial

# ILUSTRACIÓN

Documento detallado con las asignaturas

## ✦ Asignaturas del Máster

### **Historia de la Ilustración y la gráfica ilustrada**

En esta asignatura, estudiarás la historia de la Ilustración como fuente de inspiración, documentación y referencias, repasando para ello los aspectos icónicos y retóricos en las creaciones gráfica. Analizarás su relación con los cambios y las dinámicas sociales donde se percibe como medio de comunicación, persuasión y propaganda vinculada a la historia de la publicidad gráfica desde sus orígenes en el siglo XIX hasta la actualidad.

### **Técnicas de creatividad y narrativa aplicadas a la Ilustración**

En la asignatura abordarás todos los elementos narrativos de la Ilustración. Por un lado, los fundamentos en la narrativa -semiótica y retórica del relato, construcción de los integrantes de una historia y revisión de las estructuras universales del relato o las características de un guion- y, por otro, la aplicación en la representación gráfica de estos parámetros, analizando las diferentes estructuras del proceso creativo y las técnicas y metodologías aplicadas.

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

En esta asignatura, aprenderás con el formato de taller práctico guiado por profesionales de la ilustración, se repasarán diferentes técnicas analógicas y estilos artísticos para la creación de ilustraciones a través de la práctica física. Para ello, se utilizarán herramientas como el collage, técnicas secas o técnicas húmedas, rotuladores, etc., y su posterior aplicación a proyectos como el álbum ilustrado para público adulto o infantil y las ilustraciones de carácter publicitario o periodístico.

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

En esta asignatura realizarás una aproximación exhaustiva a la figura humana, tanto en su morfología como en su motricidad. Un conocimiento que se completa con el desarrollo de los aspectos psicológicos de los personajes unidos a su imagen física.

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

En esta asignatura, conocerás las aplicaciones de la Ilustración en el campo de la comunicación visual y la publicidad. En concreto aprenderás la especificidad de la gráfica publicitaria, así como su aportación a espacios como el packaging, los productos digitales o su relación con otros espacios del diseño como el interiorismo o la ilustración textil.

### **Ilustración y gráficas animadas**

En esta asignatura aprenderás sobre edición y postproducción audiovisual, análisis de movimiento y el estilo de los personajes animados para su posterior aplicación con técnicas de modelado en 2D y 3D.

**Taller de ilustración editorial**

En esta asignatura, explorarás los aspectos conceptuales de la ilustración de prensa y profundizarás en la complejidad de la elaboración de álbumes ilustrados, tanto para público adulto como infantil.

**Taller de ilustración digital**

En esta asignatura trabajarás las diferentes técnicas digitales y los recursos plásticos que los programas tecnológicos aportan para la creación de ilustraciones. Utilizarás programas como Illustrator, Photoshop, Fresco, Procreate, etc.

**Prácticas Académicas Externa**

En esta asignatura, Se desarrollarán las habilidades personales, la gestión de las emociones, la planificación de proyectos, la gestión presupuestaria, la redacción de informes, el trabajo en equipo y la defensa y argumentación de presentaciones.

**Trabajo Fin de Máster**

Realizarás un trabajo original e individual en el que se integren y reflejen los conocimientos adquiridos en el Máster.