EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrit a la UAB

Guía académica
Curso 2021 / 2022

Postgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual

04. Información básica

05. A quién va dirigido

07. Estructura

10. Profesorado

14. Contenidos

- Proyectos de ilustración para prensa I
- Proyectos de ilustración para prensa II
- Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico I
- Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico II
- Proyectos experimentales I
- Proyectos experimentales II: Ilustración de narrativa
- Taller de técnicas tradicionales: Dibujo, técnicas alternativas
- Taller de técnicas tradicionales: Estampación
- Taller de técnicas tradicionales: Pintura
- Taller de técnicas tradicionales: Ilustración volumétrica
- Técnicas avanzadas: Ilustración digital
- Técnicas avanzadas: Animación
- Historia, teoría y crítica de la ilustración

44. Servicios e instalaciones

46. Contacto

Postgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual

El Postgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual de EINA ofrece un análisis y puesta en práctica del uso de la ilustración en proyectos para los ámbitos de la prensa, la publicidad y el diseño gráfico, así como la exploración de nuevos lenguajes y la realización de propuestas experimentales.

El programa de esta diplomatura sistematiza prácticas profesionales, permite adquirir destrezas en técnicas tradicionales y avanzadas, y ofrece una proyección en el sector, centrándose en las agencias de publicidad, los medios de comunicación, los estudios de diseño y las empresas editoriales.

© Alberto Fernández

Coordinador
Philip Stanton

Edición
12ª

Créditos
30 ECTS

Fechas
05/10/2021 a 16/07/2022

Horario
Lunes, martes y jueves, de 17h a 20h

Idioma
Castellano

Duración
220h presenciales y 530h de trabajo autónomo del estudiante

Precio
3.660€ (10% dto. exalumnos y Alumni UAB Premium)

Plazas
Mínimo 15 y máximo 26

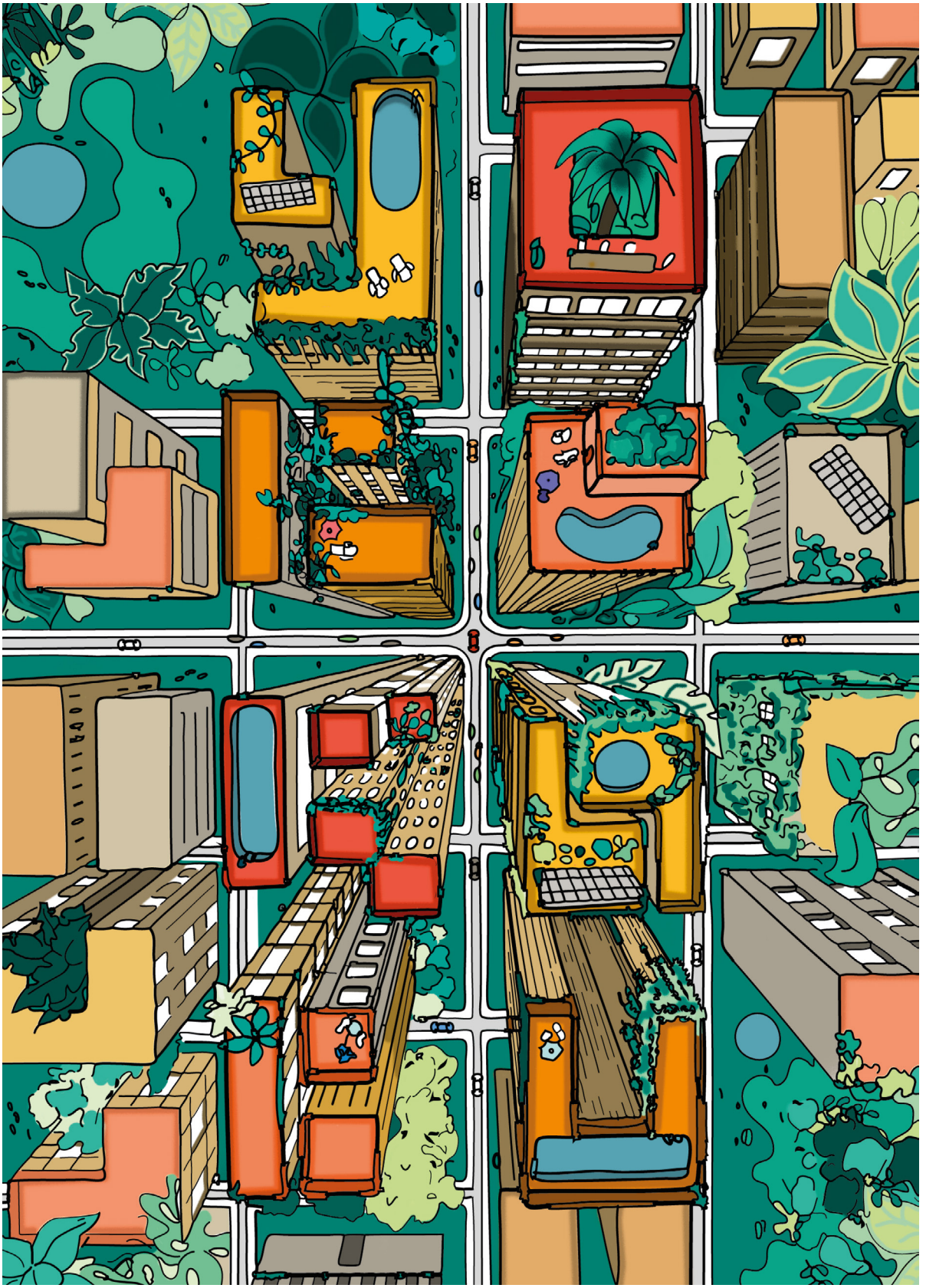
Titulación
Diplomatura de Postgrado en Ilustración Creativa y Comunicación Visual por la UAB

A quién va dirigido

La ilustración se ha convertido en un recurso visual imprescindible de los medios de comunicación (soporte papel, audiovisual o digital) y por eso se erige como catalizador que recoge y pone en contacto las diferentes procedencias, inquietudes, ambiciones y maneras de hacer que coexisten en un sector tan diverso.

Destinatarios:

- Graduados/as superiores en diseño
- Licenciados/as en Bellas artes
- Licenciados/as en Publicidad y relaciones públicas
- Licenciados/as en Comunicación audiovisual
- Profesionales o académicos/as con experiencia acreditada



© Adriana Paramos

Estructura

La Diplomatura de postgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual se estructura en 10 talleres o asignaturas que, a su vez, se pueden agrupar en tres tipos de contenidos:

- Los proyectos, como su nombre indica, son clases dirigidas al desarrollo de proyectos tanto ficticios como, en la medida de lo posible, reales.
- Los talleres, en cambio, van dirigidos a trabajar técnicas o aspectos específicos del proceso creativo en la ilustración gráfica.
- Clases teóricas. Si bien en todos los talleres se hace referencia a aspectos conceptuales relacionados con el proceso proyectual, el proceso creativo o las técnicas, se realizarán también clases de aproximación teórica sobre la evolución de la ilustración como recurso gráfico haciendo hincapié en el desarrollo de la capacidad de crítica.

PROYECTOS

Proyectos de ilustración para prensa (30h)
Análisis del uso de la ilustración como recurso visual aplicado a prensa. Revisión de ejemplos destacados. Creación y desarrollo de proyectos aplicados, ficticios o reales, de ilustración para periódicos.

Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico (30h)
Análisis del uso de la ilustración como recurso visual aplicado a la publicidad gráfica. Revisión de ejemplos destacados. Creación y desarrollo de proyectos aplicados, ficticios o reales, de ilustración para publicidad.

Proyectos experimentales (30h)
Exploración de nuevos lenguajes visuales a través del desarrollo de dos proyectos: un proyecto personal de álbum ilustrado a partir de textos propuestos, y un proyecto de ilustración de texto literario corto de ficción. Planificación y metodología de trabajo. Análisis de la narración literaria y visual. Creación de personajes. Identificación del estilo propio y adecuación del tono al contenido y al lector.

TALLERES

Taller de dibujo (15h)
Exploración de diferentes técnicas y estilos de dibujo.

Taller de collage (15h)
Exploración de diferentes técnicas y estilos de collage.

Taller de pintura (15h)
Exploración de diferentes técnicas y estilos de pintura.

Taller de mestizaje (15h)
Exploración de técnicas con mezclas de materiales y elementos 3D.

Taller de ilustración digital (15h)
Exploración con aplicaciones informáticas y vectores.

Taller de animación (18h)
Exploración básica de los elementos y técnicas de imágenes animadas.

SESIONES TEÓRICAS

Historia, teoría y crítica de la ilustración (30h)
Análisis de la evolución de la ilustración como recurso gráfico: características formales y finalidades comunicativas. Identificación de estilos y estudio de la obra de ilustradores destacados. Análisis crítico de la obra ilustrada y del papel del ilustrador.

ASIGNATURAS Y PROFESORADO

Proyectos de ilustración para prensa
PROYECTO

⟶ **Proyecto I**
Philip Stanton
15h lectivas / 35h autónomas

⟶ **Proyecto II**
Sonia Pulido
15h lectivas / 35h autónomas

Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico
PROYECTO

⟶ **Proyecto I**
Philip Stanton
15h lectivas / 35h autónomas

⟶ **Proyecto II**
Jordi Duró
15h lectivas / 35h autónomas

Proyectos experimentales
PROYECTO

⟶ **Proyecto I**
Mariona Cabassa
15h lectivas / 35h autónomas

⟶ **Proyecto II**
Gabriela Rubio
15h lectivas / 35h autónomas

Técnicas tradicionales
TALLER

⟶ **Dibujo**
Aina Bestard
15h lectivas / 35h autónomas

⟶ **Técnicas estampación**
Adrià Galicia y Alexis Rom
15h lectivas / 35h autónomas

⟶ **Pintura**
Gino Rubert
15h lectivas / 35h autónomas

Técnicas avanzadas
TALLER

⟶ **Ilustración digital**
Claudio Molina
15h lectivas / 35h autónomas

⟶ **Ilustración volumen**
Manel Rubiales
15h lectivas / 35h autónomas

⟶ **Animación**
Sagar Forniés
18h lectivas / 42h autónomas

Historia, teoría y crítica de la ilustración
SESIÓN TEÓRICA

Oriol Vaz Trueba
30h lectivas / 70h autónomas

Correcciones del "portfolio" y de los proyectos entregados. Sesiones especiales de invitados o talleres.

Pueden participar los diferentes profesores del curso, así como invitados
12h lectivas / 26h autónomas

Profesorado

Aina Bestard
Aina Bestard és il·lustradora i dissenyadora. És autora de la trilogia "Qué se esconde..", una sèrie de llibres basada en il·lusions òptiques que ha estat traduïda a 15 idiomes i ha venut més de 200.000 exemplars a tot el món. Com dissenyadora ha col·laborat amb marques com Camper i Women'secret, i ha desenvolupat projectes per a Djeco, Londji i Chispum.
ainabestard.com

Mariona Cabassa
Ilustradora, tatuadora y profesora en diferentes centros de arte y diseño de Barcelona. Formada como ilustradora en la Escola Massana. Premio extraordinario de su promoción. Postgrado en Ilustración y grabado en la École des Arts Decoratifs de Estrasburgo.
theinvisiblecircle.com

Jordi Duró
Director creativo en Duró Studio. Profesor de Proyectos/Sistemas de Identidad en el Grado de Diseño y en el Postgrado de Ilustración creativa de EINA. Profesor de identidad corporativa en la Universitat Pompeu Fabra (UPF). Estudios en EINA (BCN), la UAB (BCN) y en la Parsons School of Design (NYC).
durostudio.com

Sagar Forniés
Ilustrador, director artístico y escenógrafo. Tras su formación en Bellas Artes en la UB, empezó a realizar labores de dirección artística en un estudio de animación, a diseñar escenografías con La Fura dels Baus y a publicar cómics.
sagarfornies.wordpress.com

Adrià Galicia
Cofundador y diseñador de Cara estudi. Diseñador e impresor en @lapolimera @lanacronica. Profesor de artes gráficas/diseño en EINA y LaBasad (BCN), de Diseño Gráfico en Bau (BCN) y en el Postgrado de Estampación de la PUC (Río de Janeiro, Brasil). caraestudi.com

Claudio Molina
Artista, creador visual, profesor universitario e investigador en arte. Motion grapher, músico. Doctorando en Bellas Artes.
vimeo.com/lapinsauvage

Sonia Pulido
Ilustradora. Sus ilustraciones han sido publicadas, entre muchos otros, en The New Yorker, The New York Times o The Wall Street Journal. Su obra ha recibido premios de múltiples instituciones como la Society of Illustrators (Institutional Gold Medal, Book winner, Editorial winner).
soniapulido.com

Alexis Rom
Artista gráfico e ilustrador. Propietario y fundador de Vostok Printing Shop. Graduado en Artes Aplicadas.
alexisrom.eu
vostokshop.eu

Gino Rubert
Artista multidisciplinar, ilustrador y escritor. Associate of Applied Science Degree in Art. (AAS) en la Parsons School of Design / The New School (EE.UU.).
ginorubert.com

Manel Rubiales
Artista. Exprofesor de instituto. Licenciado en Filosofía y Letras (Sección de Historia del Arte, plan Maluquer) por la Universitat de Barcelona (UB). Máster en Estudios Avanzados de Historia del Arte (pendiente investigación) por la UB. Instagram @manelrubiales.
manelrubiales.cat

Gabriela Rubio
Autora de libros para niños de 0 a 99 años, docente y coordinadora del Postgrado y del Curso de especialización en Ilustración para publicaciones infantiles y juveniles de EINA. Graduada en diseño gráfico, con formación y experiencia en escritura de novelas y guiones.
gabrielarubio.com

Philip Stanton
Fundador y director de Philip Stanton Studio. Coordinador del Postgrado de ilustración creativa y técnicas de comunicación visual de EINA. Profesor de ilustración/diseño en EINA, BAU (BCN) y en la UNIS (Guatemala). MFA por la School of Visual Arts de Nueva York (EE. UU.). BA por el Rollins College, Winter Park, Florida (EE.UU.).
philipstantonstudio.com

Oriol Vaz
Pintor, escenógrafo, escultor, historiador. Doctor en Ciencias de la Educación por la Paris-Sorbonne XIII. Doctor en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona (UB). Miembro del International Toy Research Association. Profesor del Departament d'Arts i Conservació-Restauració de la UB.
oriolvaz.com

© Andrea de Castro

© Mazatzin Armenta

Contenidos

PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN PARA PRENSA I

Temario
Tema 1. Reportaje
Ejercicios y conceptos trabajados en clase.

Autorretrato

⟶ Creación de thumbnails con límite de tiempo marcado.

⟶ Trucos para mirar tu propia cara desde una distancia, girar el dibujo al revés.

⟶ Dibujar en circunstancias "incómodas".

⟶ Cómo la música puede afectar el proceso de creación y trazo de un dibujo.

⟶ Selección de propuestas y desarrollo de la pieza seccionada en un formato superior.

⟶ La utilización del "error".

Retrato de otro: relación de persona/espacio/narración:

⟶ Utilización de observación directa.

⟶ Búsqueda de información sobre el retratado.

⟶ Creación serial de imágenes secuenciales con objetivos marcados.

⟶ Incorporación de textos dentro de las imágenes creadas.

⟶ Creación de imágenes desde puntos de vistas inusuales.

⟶ El poder de la creación narrativa a través de imágenes secuenciales.

⟶ Maquetación de las imágenes creadas en un formato multipágina.

Tema 2. Artículos culturales

Cómo leer un artículo

⟶ Explicación de los conceptos básicos en el análisis de textos.

⟶ Puesta en práctica con ejemplos reales.

⟶ Ejemplos concretos: metáforas visuales, contrastes, utilización de soportes con historia propia.

⟶ Otras posibilidades: apropiación de estilos o conceptos históricos con resonancia propia.

⟶ Búsqueda del concepto clave, la esencia de artículo.

Tema 3. Presentación de entregas

Criterios e información técnica

⟶ Cómo se deben presentar los proyectos: a nivel impreso y maquetado, en formato digital.

⟶ Características técnicas: tamaño, resolución, formato, programas, etc.

Objetivos
¿Qué es la ilustración?

Según el diccionario RAE deriva del latín: illustrare. Dar luz, iluminar (al entendimiento) / Instruir, civilizar / Aclarar (un punto o materia) / Adornar.

Ilustrar es comunicar visualmente: ideas, conceptos, actitudes, un ambiente. Comunicar en este caso es ayudar a contar historias dirigidas a públicos concretos y específicos.

En el caso de la ilustración para prensa las imágenes ilustradas pueden ayudar al público lector interesarse y/o entender mejor un texto o una publicación.

Una ilustración también puede servir como contrapunto a conceptos presentados en un texto para que el público lector considere otro punto de vista sobre un tema en concreto.

Esta asignatura tiene una orientación profesional y práctica, enfocada en ayudar a cada estudiante a entender cómo enfrentarse y responder visualmente a proyectos profesionales (la mayoría basados en encargos reales) y al mismo tiempo fomentar la búsqueda de su voz visual personal.

Los objetivos de la asignatura son:

- Desarrollar proyectos concretos en un tiempo de entrega determinado aportando resoluciones conceptuales, técnicas, formales, etc. a partir de una demanda y de unos requerimientos de cliente simulados o reales.
- Aprender sobre la colaboración entre disciplinas. Cómo y cuándo encargar un proyecto a un ilustrador, cómo escogerlo y cómo preparar un briefing. Desarrollar capacidades de análisis, detectar los problemas de aplicación de ilustración y aportar soluciones alternativas. Trabajar de manera individual y ocasionalmente en equipos de 2 o más personas.
- Explorar la relación entre texto e imagen en los artículos de prensa. Fomentar el espíritu de síntesis de contenidos escritos, considerando sus requerimientos conceptuales dentro del contexto de unos medios de comunicación concretos. El estudiante tendrá que lograr capacidades de exposición y razonamiento (de forma oral y/o escrita) de los resultados y conclusiones proyectuales de su proceso de trabajo.
- Explorar y probar diferentes técnicas y materiales para crear imágenes de ilustración.

⟶ Fomentar la práctica constante del dibujo de observación directa, desde autorretratos, retratos, Urban Sketching, etc.

⟶ Hacer un selectivo repaso de la historia de la ilustración y de algunas de sus grandes figuras a través de sesiones de investigación visual donde examinaremos ejemplos de sus trabajos.

Metodología
En esta sección del curso desarrollaremos proyectos en dos áreas de trabajo para el ilustrador de prensa: Reportaje ilustrado e imágenes conceptuales para Revistas y/o suplementos culturales o institucionales.

Reportaje
Es una de las formas más antiguas del trabajo de un ilustrador. La descripción visual de lugares, hechos o cuentos precede el uso de la fotografía. En la actualidad el reportaje ilustrado es un recurso interesante tanto para el director de arte de una publicación como para el propio artista y se emplea con frecuencia en publicaciones de diversas procedencias. Comentaremos sus posibilidades, mirando ejemplos de conceptos e investigando recursos, realizando dibujos de observación directa, que posteriormente podrán aplicarse a proyectos de otro tipo. Se realizará un encargo con bocetos y arte final de un tema concreto y para un medio concreto.

Revistas/Suplementos culturales y/o institucionales:
Se analizará las posibilidades creativas para el ilustrador en este tipo de soporte. Se trabajará a partir de una muestra representativa de diferentes medios de comunicación y se investigarán las diferentes maneras de analizar textos, así como estrategias y técnicas para encontrar soluciones visuales a temas, a menudo, difíciles. Se realizará un encargo para un medio de comunicación concreta.

Actividades formativas
En cada uno de estos bloques trabajaremos ejercicios en clase y encargos externos para trabajar de manera autónoma. Los ejercicios en clase serán directamente relacionados con los encargos externos, por lo que es muy importante la asistencia en clase y la participación en los ejercicios.

Habrá dos encargos durante esta sección del curso, que tendrán tiempos de entrega concretos (entre 1 y 4 semanas). También habrá varios proyectos en clase como ejercicios preliminares. En estas sesiones de clase los alumnos podrán explorar y probar diferentes técnicas de ilustración, así como investigar la relación entre texto e imagen en los artículos de prensa.

Evaluación
El criterio de evaluación de la asignatura incluye:

- La asistencia puntual a las clases, así como la entrega puntual de los trabajos.
- Atención, interés y participación en los proyectos de clase, así como la entrega puntual de los encargos principales.
- Presentación y corrección de ejercicios en clase. Participación en las sesiones de crítica grupales.
- Una actitud participativa, el trabajo en (y por) el grupo, la iniciativa y las aportaciones espontáneas, y las presentaciones individuales y colectivas contribuirán a la evaluación.
- La no presentación total o parcial de los trabajos, así como la ausencia reiterada e injustificada a las sesiones presenciales, conducirán a la calificación de "no presentado".
- Los encargos tendrán fechas de entrega concretas que podrán variar entre 1 y 4 semanas. Es posible que según los resultados del grupo alguna fecha de entrega se pueda ampliar.
- Los encargos serán juzgados en una escala del 1 al 10.
- Los estudiantes que no presenten ningún trabajo de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No evaluable".

Bibliografía
No hay una bibliografía específica, pero durante el curso miraremos libros, links y referencias a creadores como Goya, Masaccio, Saul Steinberg, Robert Weaver, Titouan Lamazou, Cesc, Tomi Ungerer, Glynn Boyd Harte, David Roberts, Lluïsot y Enrique Flores, entre otros.

© Rubén Hervás

PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN PARA PRENSA II

Temario

Tema 1. Artículos de opinión

Tema 2. Artículos de cultura

Tema 3. Portada para una revista. Encargo real

Objetivos

Los objetivos del curso son varios:

- Aprender a interpretar y extraer los conceptos principales de un artículo de prensa.
- Traducir estas ideas en una serie de ilustraciones utilizando la técnica más indicada según el resultado gráfico que se busque. Consciencia de la importancia de la documentación en el sistema de trabajo.
- Preparar el material para la entrega.
- Acercar a los estudiantes a los trabajos de diferentes ilustradores de prensa. Diferencias entre el trabajo freelance y las agencias. Cómo preparar un dossier.

Metodología

El aprendizaje se inicia con una parte teórica sobre cómo leer e interpretar un artículo de prensa. Se muestran ilustraciones de diferentes ilustradores y se comentan los resultados obtenidos y la manera de conseguirlos.

Después se les entrega a los estudiantes artículos sobre los que trabajar. La interpretación de los textos se lleva a cabo con la realización de dibujos libres o más pautados donde se exige una traducción del texto correcta y un resultado técnico satisfactorio.

Finalmente, se comentan los trabajos en grupo y el procedimiento llevado a cabo por cada estudiante, propiciando el debate.

PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN PARA PUBLICIDAD Y DISEÑO GRÁFICO I

Temario

Tema 1. Trucos de creación y recuperación conceptual

- ⟶ Recuperación y modificación de una obra propia.
- ⟶ Modificación de una obra ajena.

Tema 2. Sistemas de composición

- ⟶ Sistema de composición A (centrales/diagonales).
- ⟶ Sistema de composición B (Regla de los tercios).
- ⟶ Sistema de composición C (Punto de fuga, perspectiva tradicional).

Tema 3. Ilustrar sensaciones, no textos

- ⟶ Ilustrar sensaciones musicales, instrumental y canciones con letras.

Tema 4. Lettering creativo

- ⟶ Creación de lettering creativo y expresivo que transmite conceptos y contenidos a través de sus aspectos formales.
- ⟶ Caligrafía creativa, ilustrar palabras relacionados con conceptos ajenos.

Tema 5. Otras temáticas

- ⟶ Dirección creativa general.
- ⟶ Creación de contenido (visual y textual).
- ⟶ Mapas de conceptos.
- ⟶ Naming & slogans.
- ⟶ Gráfica aplicada.
- ⟶ Secuencialidad de contenidos.
- ⟶ Conceptualizar y dibujar imágenes a través de la creación manual.
- ⟶ Planteamiento grafico formal y conceptual sobre espacios.
- ⟶ Proyectos en clase diarios (individuales y grupales).
- ⟶ Uso de técnicas y recursos de dibujo atípicos (Speed-sketches, thumbnails, visual brainstorming, process drawing).
- ⟶ Presentación de información verbal y visual.
- ⟶ Probar técnicas y recursos nuevos.
- ⟶ Intervención creativa sobre imágenes fotográficas ajenas y propias preexistentes.
- ⟶ Utilización del ordenador para el desarrollo del proceso.
- ⟶ Trabajos individuales, en equipo y grupales.

Objetivos
Ilustrar para publicidad y diseño gráfico es comunicar visualmente: ideas, conceptos, actitudes, ambientes. Comunicar en este caso es ayudar a contar historias dirigidas a públicos concretos y específicos. Es la gran diferencia de la ilustración y las bellas artes: en la mayoría de los casos el/la ilustrador/a está trabajando a resolver problemas ajenos como respuestas a encargos formulados por clientes para conseguir sus objetivos (vender productos, comunicar cambios o eventos, concienciar etc.).

La ilustración ayuda a entender una campaña, anuncio, producto o acto/evento. Ayuda a atraer la atención de un público. Puede ser también una imagen que ayuda a considerar otro punto de vista sobre un tema concreto.

Esta asignatura tiene una orientación profesional y práctica, enfocada en ayudar a cada estudiante a entender cómo enfrentarse y responder visualmente a proyectos profesionales (la mayoría basados en encargos reales) y al mismo tiempo fomentar la búsqueda de su voz visual personal

Los objetivos de la asignatura son:

⟶ Desarrollar proyectos concretos de publicidad y diseño gráfico en un tiempo de entrega determinado, aportando resoluciones conceptuales, técnicas, formales... a partir de una demanda y requerimientos de clientes simulados o reales.

⟶ Aprender sobre la colaboración entre disciplinas. cómo y cuándo encargar un proyecto a un ilustrador, como escogerlo y cómo preparar un briefing. Desarrollar capacidades de análisis, detectar los problemas de aplicación de la ilustración y aportar soluciones alternativas. Trabajar de manera individual y ocasionalmente en equipos de 2 o más personas.

⟶ Explorar la relación entre briefing y búsqueda de soluciones. Fomentar el espíritu de síntesis visual de los contenidos presentados en los briefings (y/o bases de concurso escritos), considerando sus requerimientos conceptuales dentro del contexto de unos soportes de comunicación concretos. El estudiante tendrá que lograr capacidades de exposición y razonamiento (de forma oral y/o escrita) de los resultados y conclusiones proyectuales de su proceso de trabajo.

⟶ Fomentar la práctica constante de búsqueda de soluciones conceptuales a través de técnicas como Lateral Thinking, Speed-sketches, thumbnails, visual brainstorming, process drawing & concept maps entre otros procesos.

⟶ Hacer un repaso de la historia de la ilustración en la publicidad y el diseño gráfico y conocer a algunas de sus grandes figuras a través de sesiones de investigación donde examinaremos ejemplos de sus trabajos.

Metodología
En esta sección del curso desarrollaremos proyectos en dos áreas de trabajo para el ilustrador de Publicidad y Diseño gráfico: 01) Carteles e ilustración de gran formato y 02) Ilustración para producto y/o aplicación en soporte físico.

⟶ Carteles e ilustración de gran formato. Se realizará un encargo con bocetos y arte final de un tema concreto dentro de un concurso de un cliente real. Posible creación de slogan y lettering creativo personal.

⟶ Ilustración para producto y/o aplicación en soporte físico. Se analizarán las posibilidades creativas para el ilustrador en este tipo de encargo. Dependiendo de las posibilidades también podría ser un proyecto real. Posible creación de slogan y lettering creativo personal.

⟶ Se realizarán dos encargos para dos soportes concretos.

⟶ Se trabajará a partir de una muestra representativa de diferentes medios de comunicación y se investigarán las diferentes maneras de analizar briefings, información de concursos y mensajes de clientes, así como estrategias y técnicas para encontrar soluciones visuales a encargos, a menudo, difíciles.

⟶ Se realizarán dos encargos para dos soportes concretos.

Actividades formativas
En cada uno de estos bloques trabajaremos ejercicios en clase y encargos externos para trabajar de manera autónoma. Los ejercicios en clase serán directamente relacionados con los encargos externos, por lo que es muy importante la asistencia en clase y la participación en los ejercicios.

Habrá dos encargos durante esta sección del curso, que tendrán tiempos de entrega concretos (entre 1 y 4 semanas). También habrá varios proyectos en clase como ejercicios preliminares. En estas sesiones de clase los alumnos podrán explorar y probar diferentes técnicas de ilustración, así como investigar la relación entre texto e imagen en los artículos de prensa.

Evaluación
El criterio de evaluación de la asignatura incluirá:

⟶ La asistencia puntual a las clases, así como la entrega puntual de los trabajos, serán obligatorias.

⟶ Muestra de atención y curiosidad sobre el contenido de clase. Participación en los proyectos de clase, así como la entrega puntual de los encargos principales.

⟶ Presentación y corrección de ejercicios a clase. Participación en las sesiones de crítica grupales.

- Una actitud participativa, el trabajo en (y por) el grupo, la iniciativa y las aportaciones espontáneas, y las presentaciones individuales y colectivas contribuirán a la evaluación.
- La no presentación total o parcial de los trabajos, así como la ausencia reiterada e injustificada a las sesiones presenciales, conducirán a la calificación de "no presentado".
- Los encargos tendrán fechas de entrega concretas que podrán variar entre 1 y 4 semanas. Es posible que según los resultados del grupo alguna fecha de entrega se pueda extender.
- Los encargos serán juzgados en una escala del 1 al 10.
- Los estudiantes que no presenten ningún trabajo de curso, haya o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No evaluable".

Bibliografía

No hay una bibliografía específica, pero durante el curso miraremos libros, links y referencias a creadores como Joan Miró, Salvador Dalí, Pablo Picasso, Milton Glaser, Craig Fisher, Stefan Sagmeister, David Carson, Lluïsot, Enrique Flores y Steven Heller, entre otros.

© Nuria Garcia

PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN PARA PUBLICIDAD Y DISEÑO GRÁFICO II

Temario

Tema 1. Ilustración y tipografía. Ilustración y lettering de una etiqueta comercial.

Tema 2. Reportaje editorial. Elaboración de tres retratos para libro divulgativo.

Tema 3. Aleatoriedad y pattern. Diseño de tres modelos de baldosas para crear un pattern aleatorio.

Tema 4. Secuencialidad y narrativa. Dibujo de una página para publicación generalista consistente de un mínimo de tres viñetas.

Tema 5. Simbología y sociedad. Diseño de portada de libro/disco a partir de un símbolo tradicional.

Objetivos

Aprendizaje del proceso de ilustración, desde el briefing al arte final, con especial atención al proceso creativo del proyecto.

Metodología

Estudio del briefing, búsqueda del concepto, realización de layouts, boceto y arte final en técnica libre. Trabajo durante las clases.

Bibliografía

- BARTHES, Roland. Mitologías. Siglo XXI, Madrid 2009.
- FRUTIGER, Adrian. Des Signes et des Hommes. Delta + Spes, Denges 1983.
- REMAURY, Bruno. Marcas y relatos. Gustavo Gili, Barcelona 2005.
- TSCHIHOLD, Jan. Treasury of alphabets and lettering. Norton, 1992. U.S.A.

PROYECTOS EXPERIMENTALES I

Temario
En el trabajo del ilustrador profesional se producen, en ocasiones, espacios de tiempo en los que muchos aprovechamos para desarrollar nuestros propios proyectos. Libros que a veces dejan más espacio a la experimentación y desarrollo que los encargos de los editores. Por eso, es fundamental que el estudiante se familiarice con la metodología de trabajo a seguir en la construcción del álbum y que sea capaz de desarrollarla solo, si no vienen dada por un editor, siempre manteniendo la misma calidad (no solo en el trabajo, también en la presentación, contenidos, etc.).

En el Taller experimental I, trabajamos a partir de textos (a veces propuestos por el profesorado, a veces por los estudiantes) en la creación integral de un álbum ilustrado.

A diferencia de la metodología a seguir cuando esto se hace a partir del encargo de un editor (donde, en la mayoría de ocasiones, se dan unas pautas precisas sobre el número de páginas, el formato, distribución del texto, etc.) en este taller el estudiante trabajará tomando por sí mismo estas decisiones, además de la técnica que quiere aplicar, el concepto que quiere transmitir, etc.

Es decir, trabajará y decidirá libremente sobre qué tipo de álbum quiere hacer, siempre bajo la supervisión y asesoramiento del profesorado.

Objetivos

- ⟶ Comprender las diferencias entre un álbum que se hace a partir del encargo de un editor y un álbum de creación propia.
- ⟶ Adquirir una metodología de trabajo, incluso cuando hablamos de proyectos en los que no se nos han dado unas pautas técnicas, sino donde nosotros mismos tenemos que tomar decisiones.
- ⟶ Aprender a desarrollar de forma integral un proyecto propio.
- ⟶ Conocer algunos aspectos técnicos sobre la encuadernación de álbum para poder decidir cómo será el libro que desarrollaremos.
- ⟶ Ser capaces de hacer una buena presentación de nuestro trabajo a posibles editores, concursos de ilustración, etc.

Metodología
Trabajaremos todos y cada uno de los pasos propios del desarrollo de un libro.

En el plano técnico, se trabajará el story board, construcción de personajes, espacios, planos, secuencia y narración, color. Y por otro lado se trabajará con las emociones en relación con los personajes, el color, la tensión, la sinergia, la forma llena y la vacía, etc.

Se acompañará y asesorará a los estudiantes de forma individual en la toma de decisiones y ejecución del trabajo.

También se harán correcciones colectivas para que el taller también sea un espacio de observación y participación con el trabajo de los demás.

Bibliografía

⟶ HELLER, Eva. (2004). Psicología del color. Barcelona: Gustavo Gili.

PROYECTOS EXPERIMENTALES II: ILUSTRACIÓN DE NARRATIVA

Temario

Tema 1. ¿Qué es una narración?

⟶ Elementos y estructura.

⟶ Recursos narrativos en el texto.

⟶ Recursos narrativos en la ilustración.

Tema 2. Análisis del texto

⟶ ¿Qué ocurre? ¿Cómo ocurre?: Contenidos explícitos e implícitos del texto y otros mensajes posibles (abiertos al ilustrador).

Tema 3. Planificación gráfica de la historia

⟶ Puntos de vista y movimientos "de cámara".

⟶ Ritmo y secuenciación.

⟶ Adecuación del trabajo de ilustración a una maquetación de libro y a unas características de colección predeterminadas.

Tema 4. Construcción de personajes

⟶ Lo que se dice y lo que se muestra sobre el personaje en un texto corto.

⟶ Tipos de personajes y sus funciones.

⟶ Acciones y descripciones del personaje en la ilustración.

⟶ Sintetizar desde la propia mirada.

⟶ La coherencia gráfica de los diferentes elementos de un dibujo.

⟶ Adecuación a la "edad lectora" del público: La coherencia conceptual.

Tema 5. Dimensión narrativa de los acabados (arte final)

⟶ Estilo.

⟶ Color.

Objetivos

⟶ Desarrollar una serie de ilustraciones a partir de un texto corto de ficción.

⟶ Analizar e investigar los elementos narrativos de los textos y de las ilustraciones, tanto juntos como por separado.

⟶ Trabajar la construcción de un personaje a lo largo de varias ilustraciones en las cuales éste se va desplegando.

⟶ Investigar la adecuación de los registros gráficos del estudiante al mensaje y tono de una narración determinada.

⟶ Trabajar la coherencia formal y conceptual en una serie de ilustraciones, entre sí y respecto del texto al cual acompañan.

Metodología

Los estudiantes deberán planificar la tripa de un pequeño libro-álbum de colección, ilustrando un texto corto de ficción (poema, fábula o canción). Se centrarán en potenciar los aspectos narrativos de los personajes que intervengan, las acciones que realicen y los escenarios en que se desenvuelvan: tanto en cada una de sus imágenes como en la serie completa.

El resultado (texto + ilustración) deberá ser un proyecto de libro claramente estructurado en: planteamiento, desarrollo, nudo y desenlace. Según la complejidad del arte final, cada estudiante deberá entregar, además de un abocetado del libro completo, un mínimo de 2 y un máximo de 7 ilustraciones acabadas.

Bibliografía

⟶ MCKEE, Robert. Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting.

⟶ VOGLER, Christopher. The writer's journey.

© Alberto Fernández

TALLER DE TÉCNICAS TRADICIONALES: DIBUJO, TÉCNICAS ALTERNATIVAS

Temario

El dibujo es el medio de expresión gráfica más directo al alcance del ser humano. En cuanto actividad vinculada a la representación y la comunicación, es a la vez una herramienta de transmisión de pensamiento y expresión.

Desde una mirada poliédrica, en el taller se propone una exploración de diferentes posibilidades del dibujo para estimular la generación de imágenes. Se trabaja:

- Planteamiento y enfoque conceptual.
- Técnica y gesto ("dicción"). Línea, forma, trazo y textura.
- Técnicas y materiales tradicionales y alternativas.
- Soportes estáticos y dinámicos; el papel como soporte y herramienta de dibujo.
- Dimensión y escala; imagen y contexto; micro, macro y zoom; individual y coral; fragmento y globalidad.
- Anulación del estilo y estilo propio.
- Trabajo continuado y recopilación de imágenes.
- El dibujo expandido.

Objetivos

- Considerar el dibujo, gesto gráfico consciente o inconsciente, como un elemento con valor en sí mismo.
- Potenciar la mirada poliédrica como recurso de aproximación a cualquier proyecto.
- Trabajar la voluntad de experimentar y asumir riesgos sin miedo al error. Favorecer el azar como hallazgo y recurso creativo.
- Trabajar con espíritu creativo buscando la originalidad.
- Ampliar los recursos técnicos y aplicar estrategias de trabajo que permitan resolver diferentes retos de representación y faciliten la producción de imágenes bidimensionales.
- En un sentido amplio, contribuir a la adquisición de una metodología de trabajo que facilite la aparición de elementos de expresión personal tanto en la resolución conceptual como en su aplicación plástica.
- Potenciar una "concepción personal" junto a un "estilo personal" como manera de conferir mayor efectividad en la comunicación visual.
- Eliminar prejuicios previos respecto a materiales, soportes, dimensiones y técnicas y valorar positivamente todas las posibilidades.

Metodología
Taller de trabajo práctico y experimental.

A través de diferentes ejercicios, se propondrán situaciones de estrés, problemas de representación, conceptuales, experienciales y técnicos enfocados ampliar las posibilidades y recursos para la producción de imágenes. Se intentará encontrar el equilibrio y el estímulo entre la aproximación conceptual y la eficacia técnica.

A principio de curso se indicará la lista de materiales necesarios.

TALLER DE TÉCNICAS TRADICIONALES: ESTAMPACIÓN

Temario

- Procesos de realización de fotolitos.
- Estampación serigráfica.
- Estampación litográfica.
- Grabado en relieve.

Objetivos

Familiarizarse con las técnicas de estampación propias de las artes gráficas y del grabado tales como la serigrafía, la litografía y el grabado en relieve, que pueda asimilar las técnicas y adquiera la capacitación para poder estampar de forma autónoma.

Ampliar los recursos estilísticos y expresivos a través de técnicas gráficas contemporáneas como una parte más integradora del proceso creativo de la ilustración y afrontar sus proyectos con más posibilidades.

Adquirir una visión transversal de la ilustración, entendiendo esta como un lenguaje comunicativo más amplio, que interviene en distintos campos de la comunicación visual.

Metodología

En el taller se ejemplifican las técnicas con muestras propias del estudio y se muestra su realización. Al estudiante se le asiste en todos los procesos de desarrollo del proyecto, desde el planteamiento previo hasta los artes finales.

Bibliografía

- DAWSON, John. (1996). Guía comple- ta de grabado e impresión. Madrid: Tursen / Herman Blume Maier, Otto. (1963). “Otto Maier VerlagDas Spiel mit den bildnerischen Mitteln” Ver- lag Jury, David. (2004). “Letterpress, The allure of handmade” RotoVision.
- MARZOTTO, Claude. (2010). “L’orma e la norma. Costellazioni di strumenti per la grafica”.
- MARZOTTO CAOTORTA, Claude. (2007). Proto Tipi Farsi una stamperia. Viter- bo: Stampa alternativa & graffiti.

TALLER DE TÉCNICAS TRADICIONALES: PINTURA

Temario
Técnicas: acrílico, óleo y collage.

Objetivos
El curso se articula en torno a un breve, pero ordenado recorrido por las técnicas de pintura acrílica, óleo y collage.

El objetivo general es el de orientar al estudiante sobre la técnica o mezcla de técnicas que mejor se adecua a sus intereses, estilo o proyecto concreto a desarrollar durante el curso.

Metodología
A partir de algunos ejemplos prácticos, se enseñará el uso de las técnicas comentadas y se trabajarán los proyectos en clase.

Tratamiento de los lienzos. Se enseñará una técnica específica de preparación acrílica de lienzos.

Temática. Los estudiantes pueden trabajar con un tema propio. También se planteará un tema para aquellos que prefieran adaptarse a una propuesta dada.

Materiales
Para el curso se necesitará:

- Kit básico de pinturas acrílicas. (Sugerencia colores: Blanco de titanio, Negro Marfil, Azul cobalto, Azul Ultramar, Marrón Van Dyke, Rojo cadmio, Siena natural, Amarillo de cadmio).
- Kit básico de pinturas al óleo. (Sugerencia colores: Blanco de titanio, Negro Marfil, Azul cobalto, Azul Ultramar, Marrón Van Dyke, Rojo Cadmio, Siena natural, Amarillo azo medio).
- Liquin de Winsor and Newton (el frasco más pequeño, de 0.75 es suficiente).
- Seis pinceles de pelo sintético redondos. Tres para las pinturas acrílicas y tres para las pinturas al óleo.
- Una libreta de paletas de usar y tirar. (Se recomienda Tear-off Palette de la marca Royal Talens, tamaño pequeño).
- Para limpiar los pinceles al óleo, un frasco de disolvente sin olor.
- Dos hojas de papel vegetal del tamaño 35x40 aprox.

Sesiones
1ª sesión
Presentación y planteamiento. Se realiza una breve introducción teórica sobre las pinturas acrílicas y óleo (naturaleza, ventajas, compatibilidades). Se tratará la preparación de la superficie (texturas a partir de veladuras, posibilidad de integrar elementos de collage).
Material: IMPORTANTE traer los bastidores entelados.

2ª sesión
Ejemplos prácticos de pintura acrílica. Se trabajará a partir de esbozos y estudios ya avanzados (casi definitivos), centrándose en el traslado del papel a la tela (a partir de papel vegetal).

3ª sesión
Ejemplos prácticos de pintura al óleo. Trabajo en clase.

4ª sesión
Trabajo práctico en clase.

5ª sesión
Trabajo práctico y entrega final. Esta presentación por parte del estudiante servirá para valorar el trabajo final. Visita de un invitado, artista-ilustrador, que realice comentarios sobre trabajos estudiantes y propio.

© Luis Alzueta

© Maryna Kizilova

TALLER DE TÉCNICAS TRADICIONALES: ILUSTRACIÓN VOLUMÉTRICA

Temario

- ⟶ Técnicas de representación alternativas como fuente creativa
- ⟶ Artistas alternativos (ejemplos de artistas, técnicas y resultados visuales alterativos)
- ⟶ Narración, volumen, movimiento
- ⟶ Análisis y valoración del propio trabajo

Objetivos

Familiarizarse y perder el miedo a trabajar de una forma diferente utilizando medios alternativos a la técnica más habituales en ilustración. No quedarse limitado por el propio estilo o por los condicionamientos del encargo (libro de estilo, comercialidad, amabilidad de los proyectos, etc.).

Ser capaz de resolver problemas y encargos de una forma natural, lúdica y alternativa, sin necesidad de pasar necesariamente por el dibujo como base fundamental de la ilustración o la creatividad.

Redescubrir el placer de la creación al margen del encargo.

Metodología

Se trata de un taller eminentemente práctico y experimental. Se presentarán ejemplos de trabajo a partir de materiales que habitualmente no se utilizan o no se consideran en los proyectos de ilustración.

A partir de un encargo, los estudiantes trabajarán con materiales 3D con el fin de llegar a resultados inesperados y creativos.

Se realizará la visita a un taller de artista.

TALLER DE TÉCNICAS AVANZADAS: ILUSTRACIÓN DIGITAL

Temario

El temario de este taller pretende adaptarse a la creatividad y nivel de los estudiantes por tanto propone a escoger entre dos recorridos posibles.

Imagen pixelar, imagen vectorial, collage digital. Narrativas digitales. Gif animados. After Effects.

El temario de este taller es flexible y se adapta al modo de trabajo de los estudiantes.

Illustrator / Photoshop: De la imagen analógica a la digital y de la imagen pixelar a la vectorial. Dibujar con mapa de bits, dibujar con vectores. Técnicas mixtas. Collage. Pinceles digitales. Herramientas. Retoque de imagen, gestión de los colores. Embellecimiento mediante efectos y estilos. Trucos y tutoriales. Concepto de transformación destructiva y no destructiva.

Animación: After Effects o Photoshop: Gif animado. Animación y time line. Herramientas. Efectos. Sonido. Formatos.

After Effects: Recomendado a estudiantes avanzados o que tienen experiencia previa en illustrator, Photoshop o animación.

Objetivos

El objetivo general de estas sesiones es el de profundizar en el trabajo de ilustración con las técnicas de un entorno exclusivo digital. Cada estudiante desarrollará un proyecto y una estrategia propia aplicando la informática a su manera expresiva y dinámica de trabajo.

Metodología

Explicación general, explicación individual. Desarrollarán ejercicios de refuerzo.

Búsqueda y acceso a vídeos y tutoriales online. Encargos.

TALLER DE TÉCNICAS AVANZADAS: ANIMACIÓN

Temario

⟶ Animación tradicional.

⟶ Photoshop aplicado a la animación.

Objetivos

Entender y conocer el concepto de animación tradicional.

Experimentar con técnicas tradicionales.

Ser capaz de desarrollar una pieza breve a partir del uso de herramientas infográficas básicas.

Metodología

Tras una explicación en clase, se desarrollarán los ejercicios tanto en clase basándose en una temática global, pero desde una total libertad creativa. Se darán indicaciones para poder seguir trabajando en casa con el fin de mejorar los conceptos y el resultado final.

Con las diferentes piezas individuales se configurará un video conjunto.

Bibliografía

⟶ MUYBRIDG, Eadweard. “The Human Figure in Motion” New York: Dover, cop. 1955.

HISTORIA, TEORÍA Y CRÍTICA DE LA ILUSTRACIÓN

Objetivos
El curso se propone tres objetivos principales:

⟶ Desarrollar la capacidad de observación y el ejercicio del análisis y la crítica de imágenes en general y de las creaciones de ilustración en particular, propias o ajenas. Igualmente se considera el dominio de la lectura y la escritura de textos críticos en este campo.

⟶ Promover el conocimiento, el reconocimiento y la apropiación selectiva de referentes históricos y actuales, promoviendo la identificación de géneros, estilos y tendencias, y autores y obras de diferentes periodos.

⟶ Dominar el acceso a fuentes de información y desarrollar competencias sobre el funcionamiento de entorno profesional y la situación del sector de la ilustración.

Metodología
El papel de esta asignatura en el marco del postgrado es el de compaginar el desarrollo del talento creativo, las aptitudes expresivas y las habilidades técnicas -que se desarrollan en otras materias- con las disposiciones analíticas e interpretativas propias de las humanidades. De esta manera, se aspira a una formación más completa y a que los postgraduados contribuyan a enriquecer la cultura de la imagen.

Con este fin, el desarrollo de las clases combina:

⟶ Exposiciones temáticas, complementadas con debates y/o ejercicios prácticos.

⟶ Visitas a centros o acontecimientos de interés relacionados con las temáticas del curso y la vida cultural entorno a la ilustración; así como sesiones de invitados.

⟶ Trabajo de curso.

En relación con el Trabajo de curso, este se estructura en seis etapas:

Etapa 1. La selección del tema

Etapa 2. El desarrollo de un estado de la cuestión

Etapa 3. La elaboración de un esquema conceptual/analítico

Etapa 4. El desarrollo de un índice razonado y el desarrollo del trabajo en estado borrador

Etapa 5. La entrega definitiva

Etapa 6. La presentación pública

Cada una de estas etapas va precedida de indicaciones y enunciados específicos para su cumplimiento, de presentaciones escritas y/u orales del estudiante, y de correcciones generales o individualizadas.

Evaluación
La evaluación se distribuye en los siguientes conceptos y porcentajes de nota final:

- Seguimiento del curso y sus actividades (20%)
- Trabajo de curso: etapa 1, 2 y 3 (30%)
- Trabajo de curso: etapa 4, 5 y 6 (50%)

Temario
Tema 1. Libros ilustrados: la palabra y la imagen
Historia analítica del libro como artefacto cultural y dispositivo de lectura. La incorporación de imágenes y el libro ilustrado. Selección de ejemplos.

Posible visita a la Biblioteca de Reserva de la UB.

Tema 2. Libros y revistas ilustrados: la ilustración en Cataluña
Cultura de la ilustración en los s. XIX y XX a través de algunos autores y obras de referencia. Selección de ejemplos de ilustradores y caricaturistas en revistas y libros.

Posible visita a la Biblioteca de Catalunya.

Tema 3. Cómic y narrativa visual
El lenguaje del cómic y su significación cultural. Estilos y tendencias. Estructuras narrativas en el cómic y en la novela gráfica.

Tema 4. Ciencia e imagen: la ilustración científica
El dibujo como conocimiento. Orígenes y evolución de la ilustración anatómica. Recursos actuales e ilustración didáctica.

Tema 5. Caricatura y humor: entre la crítica y el entretenimiento
El desarrollo moderno y contemporáneo de la caricatura. Tipos de humor, tipos de dibujo y tipos de historias.

Tema 6. Cartografías ilustradas
El mapa como conocimiento del mundo e ideología. Los mapas pictóricos: lecciones de historia política. Usos actuales del mapa ilustrado.

Tema 7. Infografías: la imagen como conocimiento e información
Diagramas: conceptos y analogías visuales. Visualización de datos e información. Análisis de ejemplos.

Tema 8. Pautas para el análisis de una obra ilustrada
Análisis formal y estilístico. Análisis iconográfico y semiótico. Análisis iconológico y contextual.

Tema 9. Ilustradoras e ilustradores en los medios
Sistemas de distribución de la ilustración en los medios. Recursos de promoción profesional.

Se programarán dos sesiones dictadas íntegramente por especialistas invitados:

⟶ Una sobre profesión, aspectos asociativos y aspectos legales, a cargo de la APIC (Associació Professional d'il·lustradors de Catalunya).

⟶ Otra, sobre el mundo editorial y el libro ilustrado, a cargo de un editor.

Estas sesiones no se realizarán necesariamente por este orden. Además de las sesiones temáticas y los ejercicios relacionados, se dedicarán algunas sesiones a las explicaciones presentaciones y correcciones del trabajo de curso que se desarrollarán en paralelo a lo largo de todo el curso.

Bibliografía

⟶ BRUSATIN, Manlio: Storia delle immagini. Turín. Einaudi, 2002.

⟶ EISNER, Will: El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma más popular del mundo. Barcelona, Norma, 2002.

⟶ FALCINELLI, Riccardo: Visual design. Da Gutenberg ai social networks. Turín, Einaudi, 2017.

⟶ GARCÍA PADRINO, Jaime: Formas y colores: la ilustración infantil en España. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha, 2004.

⟶ HELLER, Steven, i CHWASR, Seymour: Ilustration. A visual History. Nueva York, Abrams, 2008.

⟶ MARTÍNEZ MORO, Juan: La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento. Gijón, Trea, 2004.

⟶ MELOT, Michel: L'illustration. Histoire d'un Art. Ginebra, Skira, 1984.

⟶ MELOT, Michel: Breve historia de la imagen. Madrid, Ediciones Siruela, 2010.

⟶ MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual. Barcelona, Labor, 1968.

⟶ VV.AA: LIBRO BLANCO DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA EN ESPAÑA. Madrid, FADIP, Federación de Asociaciones de Ilustración Profesionales, 2003.

© Ariadna Veas

Servicios e instalaciones

Prácticas y bolsa de trabajo
En tu desarrollo profesional es fundamental el contacto con empresas, instituciones y profesionales. Tu formación se reforzará gracias a los proyectos reales desarrollados y en la experiencia laboral adquirida.

EINA te proporciona un amplio abanico de entidades que puedes escoger en función de tus intereses y siempre contando con el asesoramiento y la tutorización del equipo de gestión de esta área.

Por otra parte, EINA pone a tu disposición el servicio de la bolsa de trabajo.

Instalaciones a tu servicio
EINA pone a tu alcance todos los equipamientos que necesitas para desarrollar tus estudios, tanto los que hay en la sede central de Sarrià como los del espacio Barra de Ferro en Ciutat Vella.

En cada una de las instalaciones encontrarás siempre un profesional que te asesora dentro y fuera del horario lectivo:

⟶ Taller de maquetas y prototipos

⟶ Taller de creación gráfica

⟶ Biblioteca

⟶ Plató de fotografía

⟶ Aulas de informática

⟶ Sala de exposiciones

Contacto

SOLICITA UNA ENTREVISTA

postgraus@eina.cat
932 030 923

LOCALIZACIÓN

Sede principal de EINA

Passeig Santa Eulàlia, 25
De lunes a jueves de 9h a 17h
Viernes, de 9h a 14 h
Teléfono: +34 932 030 923
Mail: info@eina.cat

Bus: V7 / H2 / H4 / 68 / 75 / 130
FFGC: Peu del Funicular / Sarrià

EINA Barra de Ferro

Barra de Ferro, 2
De lunes a sábado, de 16h a 20h
Teléfono: +34 93 295 58 62
Mail: espai@eina.cat

Bus: 17 / 10 / 40 / 45 / 120
Metro: Jaume I (L4)

REDES DEL POSTGRADO EN ILUSTRACIÓN CREATIVA

Blog: einaillustracio.blogspot.com
Facebook: @einaillustracio
Instagram: @einailustracion

REDES

Instagram EINA: @einabcn
Twitter: @einabcn
Facebook: @einadisseny
Vimeo: @einabcn
Instagram EINA Barra de Ferro: @einabarradeferro

Fotografías

© Portada: Nuria Garcia
© Yosigo (páginas 2, 43, 45 y 46)

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona. T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat