



# HAZ DE TU PASIÓN TU PROFESIÓN

Para algunos es el arte es vocacional pero también es algo que todos podemos aprender. Si el arte y la creatividad es algo que siempre te ha gustado, nosotros te ayudaremos a transformar esa afición en una opción real de futuro laboral. Saca el máximo partido a tu talento y, ¡convíértelo en tu profesión!

Toda la formación está orientado a la enseñanza de las técnicas y los géneros utilizados actualmente en industria del sector. Durante el curso realizarás trabajos y proyectos con los que contruirás tu primer portfolio de trabajo, el cual se convertirá en tu carta de presentación y la llave que te abrirá las puertas al mundo laboral.

Muchos de los alumnos que han pasado por ESDIP han trabajado o trabajan en la actualidad en estudios como Walt Disney Animation Studios, Paramount, Dreamwooks, Zinkia Entertainment, Ilion o Spa Studio. Han participado en películas como la ganadora del Premio Oscar 19 "Spider-man: Un nuevo universo", la súper producción española en 2D, para Netflix "Klaus" o la ganadora del Premio Goya 20 "Buñuel en el laberinto de las tortugas". Han publicado en editoriales como Panini Comics, Dibbuck, DC Comics o Marvel Comics. Ha colaborado en videojuegos de Ubisoft, Electronic Arts EA, Disney Interactive Studios o PlayStation Network.

Y han trabajado en las mejores agencias de publicidad como Young & Rubicam, Sra. Rushmore, McCann o Saatchi & Saatchi, entre otras.

## ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN ESDIP?



## NUESTROS CENTROS

La Escuela se compone de tres centros educativos situados en Madrid, uno en la calle Santa Engracia 122, metro Ríos Rosas, otro en la calle Magallanes 25, metro Quevedo, y otro en la calle Joaquín María López 5, a pocos metros de Islas Filipinas o Canal.

Contamos con 4000 m2 de aulas habilitadas con los medios educativos más modernos para la formación de nuestros alumnos y alumnas, zonas de recreo y dependencias.

Nuestros espacios cuentan con:

- › Sala de cine
- › Salón de actos
- › Productora cinematográfica
- › Estudio de videojuegos
- › Estudio de tatuajes
- › Editorial gráfica
- › Biblioteca
- › Videoteca
- › Zonas descanso Snack-café
- › Salas de exposiciones
- › 40 aulas acondicionadas con equipos informáticos y software de última generación para cada especialidad
- › Wacom Cintiq de 22"
- › Impresoras láser color
- › Aulas de dibujo del natural
- › Sala de coordinación y reuniones
- › Impresora 3D

# ¿ESTUDIAR DE FORMA PRESENCIAL U ONLINE?

## ¡MODALIDAD A TU MEDIDA! COMO EN LA INDUSTRIA...

Puedes elegir realizar el curso de forma online, pero también puedes cambiar a la modalidad presencial, o alternarla en diferentes asignaturas, módulos o incluso por días.

*En estos momentos toda nuestra formación se puede realizar de forma presencial, semipresencial u online.*

Toda nuestra oferta educativa: cursos, diplomaturas, másteres y formaciones profesionales, ahora puedes adaptarlas a tus tiempos y horarios, ¡desde donde estés y con la calidad que caracteriza a ESDIP!

De esta forma, tendrás la facilidad de ajustar el curso a tus necesidades preocupándote, únicamente, de dar rienda suelta a tu talento).

Con esta modalidad nos adaptamos al momento en el que vivimos, pero también a las rutinas del trabajo real puesto que, si antes de la pandemia nuestro trabajo ya era en gran medida en remoto, ahora esto ha aumentado de forma exponencial.

Los artistas trabajan en remoto con equipos profesionales multidisciplinarios que se encuentran en todos los rincones del mundo, por ello ESDIP adopta estas características de trabajo y las lleva al aula, en este caso, virtual.

**Tanto el sector de videojuegos, productoras o editoriales trabajan con artistas de todo el mundo, y lo hacen en equipo.**

Un ejemplo muy gráfico es Marvel Comics. Todo el mundo se imagina un gran edificio, una sede central donde se encuentran todos los dibujantes, coloristas, guionistas y editores trabajando en el próxi-

mo número. Nada más lejos de la realidad, ya que trabajan con profesionales dispersos por medio mundo. Uno de ellos es profesor en nuestra escuela: Carlos Rodríguez, dibujante de Marvel Comics y DC.

En el plano de los videojuegos o producciones 2D y 3D es aún más evidente. El videojuego más vendido de la historia, Minecraft, con más de 200 millones de unidades vendidas, tiene la sede en Estocolmo pero en su plantilla tienen trabajadores/as de todos los rincones del mundo. Lo mismo ocurre con empresas de máximo reconocimiento como Disney, Pixar o Skydance.

En publicidad, series o películas aun es más significativo, ya que productoras, editoriales, agencias de publicidad y medios muy conocidos teniendo su sede central en una ciudad, externalizan departamentos enteros por todo el mundo. Así se forman hoy en día los equipos multidisciplinarios e internacionales que necesita la industria actual.



## ¿CÓMO?

Tendrás acceso desde tu ordenador a clase, una clase en directo, con plazas limitadas y con un profesor al otro lado de la pantalla solventando dudas y realizando correcciones, todo en el momento, de manera que podrás interactuar en tiempo real tanto con el profesor como con tus compañeros.

*Accederás a través de nuestras plataformas donde podrás participar en clase como uno/a más, compartir trabajos a través de tu pantalla, sintiéndote parte de un equipo, más que de una clase.*

La formación semipresencial u online está validada tanto por nuestros alumnos como por nuestro claustro de profesores, ya que

hemos llevado toda nuestra experiencia, de casi 40 años formando a los mejores de la industria, a una formación online con todas las garantías, exigencias y calidades.

Estudiando desde casa tendrás un horario cerrado donde, a través de nuestras plataformas, accederás a clase con tu profesor y tus compañeros. Recibirás una clase en directo, correcciones en tiempo real y el compromiso que conlleva la presentación de proyectos o el trabajo diario.

**Nada de videos pregrabados o feedback con un profesor que conoces solo a través de mensajes o emails.**

Trabajo en directo, donde estarás acompañado/a en todo momento por tus profesores y compañeros.



Design Ecologist

MÁSTER

# DISEÑO GRÁFICO Y WEB

El Diseño Gráfico es una de las profesiones con más demanda laboral de los últimos años. Hoy en día, el diseñador domina todo un mundo de nuevas posibilidades: cartelería, packaging, publicidad, editoriales, branding, tipografía, lettering, web, apps, revistas, folletos, etc. Esto requiere del diseñador un aprendizaje y un desafío constante.

Utilizaremos en este Master gran parte de la Creative Cloud de Adobe: Photoshop,

Illustrator, InDesign, Dreamweaver y Animate, que son los softwares más utilizados en esta profesión. Además estudiaremos HTML 5, CSS3 y maquetación con WordPress. El programa de estudios se complementará con conocimientos sobre la historia y los fundamentos teóricos del diseño con numerosos ejercicios prácticos aplicando las herramientas y conceptos aprendidos, los cuales pasarán a formar parte tu portafolio profesional.

1 AÑO · 740 HORAS

**DURACIÓN:**

*740 horas lectivas más 280 de prácticas libres por año (más de 1000 horas anuales)*

**CURSO ACADÉMICO:**

*De octubre de 2021 a julio de 2022*

**DIPLOMATURA:**

*Privada*

**TITULACIÓN:**

*Diseñador/a Gráfico/a*

**HORARIOS:**

*De lunes a viernes  
9:00-13:00*

**PRECIO ANUAL**

**DEL CURSO CON  
MATRÍCULA INCLUIDA:**  
7150€

**OPCIONES DE PAGO:**

**1. Pago único con el 3% de  
descuento: 6935,5€**

**2. Precio fraccionado:**  
*Matrícula: 1100€  
Mensualidad: 605€*

*Estos precios incluyen los  
materiales para los ejercicios  
realizados en el Centro.*

## SOFTWARE:

- › Adobe Photoshop
- › Adobe Illustrator
- › Adobe InDesign
- › Adobe Dreamweaver
- › Adobe Animate

# PROGRAMA

## MÓDULO 1 DIBUJO E ILUSTRACIÓN VECTORIAL

### ADOBE ILLUSTRATOR

Illustrator es la aplicación de Adobe dedicada al dibujo vectorial y al diseño de elementos gráficos casi para cualquier tipo de soporte y dispositivo, pudiendo ser usado tanto en diseño editorial, dibujo profesional, maquetación web, gráficos para móviles, interfaces web o diseños cinematográficos. Además de realizar ilustraciones vectoriales, razón de ser del programa, lo enfocaremos a la creación, dibujo y trazado de logotipos corporativos y lettering.

## MÓDULO 2 MULTIMEDIA

### ADOBE ANIMATE

Diseñaremos animaciones interactivas con herramientas de dibujo vanguardistas listas para publicar en diferentes plataformas como Flash/Adobe AIR, HTML5



Simon Simberg

Canvas, WebGL, incluso en plataformas personalizadas para llegar a todo tipo de usuarios.

## MÓDULO 3 MANIPULACIÓN Y RETOQUE DE IMÁGENES

### ADOBE PHOTOSHOP

Photoshop es el software imprescindible para cualquier creativo. Es una aplicación informática para trabajar como si estuvieras delante de un lienzo, te ayuda en la edición, retoque y pintura de imágenes.

## MÓDULO 4 DISEÑO WEB

### ADOBE DREAMWEAVER

Diseñaremos y desarrollaremos gráficamente sitios web modernos y adaptativos. Es el conjunto de herramientas más completo del mundo para diseñadores web y de aplicaciones o interfaces de usuario. Aprenderemos a crear, codificar y gestionar sitios web para que luzcan geniales en pantallas de todos los tamaños. Además del software principal, Dreamweaver, también estudiaremos HTML 5, CSS 3, así como maquetación con WordPress y Adobe Muse, dos programas punteros en dicha tarea.

# Berlin Creators

María Luján

## MÓDULO 5 MAQUETACIÓN

### ADOBE INDESIGN

Adobe InDesign es el programa líder para trabajos de gráfica impresa (cartelería, folletos, revistas, diarios, libros, etc.) También, y a tono con los tiempos de cambio del diseño editorial, permite crear libros electrónicos para los dispositivos iPad, Kindle y similares. InDesign aporta soluciones probadas y confiables para la industria gráfica y editorial.



Claudia González

## MÓDULO 6 HISTORIA Y FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Este módulo se compone de dos bloques bien diferenciados: el Bloque A, en el que estudiaremos los fundamentos del diseño gráfico y el bloque B, en el que estudiaremos la historia, los diferentes movimientos que han existido hasta la actualidad, la evolución de los mismos y cómo influyeron en generaciones posteriores a ellos.

### Bloque A: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

- › Elementos básicos de la imagen
- › Principios generales de composición
- › Tipos y leyes de la composición
- › La Gestalt y el diseño
- › El diseño gráfico y las marcas
- › Tipografía: definición, familias y partes del tipo
- › La tipografía: antecedentes, nacimiento y evolución
- › La composición tipográfica y consejos de uso
- › El lettering, la caligrafía y la tipografía

### Bloque B: HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL DISEÑO

- › Introducción al diseño gráfico
- › Orígenes del diseño gráfico
- › El "Diseño" en el Renacimiento
- › El "Diseño" en el .XVIII
- › La Revolución Industrial
- › El diseño gráfico en el Art Nouveau
- › El diseño gráfico en las vanguardias
- › La Bauhaus
- › La tipografía en la 1ª mitad del S.XX
- › El diseño en EE.UU en la 1ª mitad del S.XX
- › La Escuela Suiza
- › La Escuela de Nueva York
- › Transición al Postmodernismo
- › El diseño postmoderno
- › La revolución digital en el diseño

**ESDIP**  
ESCUELA DE ARTE

**CONTACTA CON  
NOSOTROS**

www.esdip.com  
info@esdip.com  
T. 913 994 639

**VISÍTANOS**

Santa Engracia, 122  
28003 Madrid

Solicita cita previa en  
hola@esdip.com



**PYME INNOVADORA**

Válido hasta el 02 de abril de 2023



Dirección General de Formación Profesional  
y Enseñanzas de Régimen Especial  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
E INVESTIGACIÓN

**Comunidad de Madrid**

Ilustraciones de portada y contraportada:  
Max Hierro

