



# LA ES CUE LA

ESDIP está reconocida en todos los ámbitos del arte como uno de los centros educativos artísticos de más prestigio de Europa. Desde nuestros comienzos en 1983, hemos formado a generaciones de jóvenes dibujantes y artistas al más alto nivel en todas las especialidades que engloba la creación gráfica y los medios artísticos.

Nuestro objetivo es ofrecer la mejor formación en profesiones artísticas dando a nuestros estudiantes los mejores medios para formarse en áreas como el cine de animación, el diseño gráfico, el cómic, la ilustración tradicional, el arte digital, la creación de videojuegos, etc. Para ello disponemos, además de aulas adaptadas a cada materia, una sala de cine, varias salas de exposiciones y una productora cinematográfica. Estos medios nos proporcionan una posición ventajosa a la hora de promocionar el trabajo de nuestros alumnos y alumnas.



## NUES TROS CEN TROS

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 m<sup>2</sup> 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

# CAMPOS DE APLICACIÓN



Tatuador en su estudio.

La comunicación y la imagen serán durante este siglo la mayor fuente de oferta laboral en todo el mundo. Tu labor profesional como artista gráfico consistirá, principalmente, en comunicar con imágenes y transmitir mediante dibujos, ilustraciones, diseños, animaciones, pinturas, grabados, etc, propuestas personales o por encargo de otros como editoriales, prensa, publicidad, cine, teatro, televisión, Internet, etc.

Las nuevas tecnologías y los sistemas de comunicación han abierto innovadoras vías para transmitir nuestro trabajo, creando profesiones nuevas y ampliando considerablemente las posibilidades laborales. Como muestra, aquí puedes ver algunos de los campos donde puedes desarrollarte profesionalmente como artista gráfico:

- › Realizador/a de productos audiovisuales
- › Productor/a de animación
- › Animador/a para largometrajes
- › Animador/a para series de televisión
- › Artista de previsualización y layout
- › Animador/a 2D
- › Artista de storyboard
- › Diseñador/a de contenidos 2D
- › Animador/a para web
- › Animador/a de stop-motion
- › Production supervisor
- › Modelador/a de personajes 3D
- › Animador/a 3D
- › Rigger
- › Set up & rigging artist
- › Artista de texturas y shading
- › Artista de iluminación y composición
- › Diseñador/a de personajes y mascotas
- › Diseñador/a de videojuegos
- › Environment artist
- › Artista de desarrollo visual (Concept Artist)
- › Realizador/a de efectos digitales para cine
- › Caricaturista
- › Color artist
- › Matte painter
- › Ilustrador/a de prensa
- › Ilustrador/a científico
- › Ilustrador/a de moda
- › Ilustrador/a de anatomía
- › Ilustrador/a de cuentos
- › Dibujante de cómics
- › Ilustrador/a editorial
- › Ilustrador/a de decorados para cine y teatro
- › Ilustrador/a web
- › Pintor/a muralista
- › Pintor/a de miniaturas y maquetas
- › Diseñador/a de tatuajes
- › Director/a de arte
- › Diseñador/a gráfico
- › Diseñador/a de páginas web
- › Diseñador/a de logotipos e imagen corporativa
- › Diseñador/a de tipografía
- › Infografista
- › Diseñador/a de packaging
- › Diseñador/a de aplicaciones para móviles
- › Tatuador

VÍDEO:  
JORNADAS LABORALES  
EN ESDIP



# FORMACIÓN LABORAL

En ESDIP impartimos una formación artística totalmente orientada a la industria, con el objetivo de formar profesionales de calidad que sean capaces de desarrollar los proyectos en los que participen. Nuestro objetivo y meta es uno: que nuestros alumnos y alumnas entren en el mercado laboral.

Esto, que en principio es obvio, en nuestro sector genera un montón de dudas e inseguridades por el desconocimiento de todas las salidas y oportunidades profesionales que existen en torno a este mundo:

“Y ahora, ¿por dónde empiezo?  
¿Primero el portafolio o las redes sociales? ¿Cómo consigo clientes?  
¿Cómo entro en esa productora o en ese estudio? ¿Mejor freelance?  
¿A qué eventos tendría que asistir?  
¿Cómo consigo seguidores en mi cuenta de Instagram profesional?  
Y, ¿las editoriales? En definitiva, ¿cómo me gano la vida como creador/a artístico/a?”

En ESDIP, de forma pionera, incluimos a nuestra formación

artística la formación en empleo. Nuestros alumnos y alumnas, además de su temario en arte, recibirán formación en negocio, marca personal, redes sociales, industria, portafolio, marketing y comunicación de sus trabajos. En definitiva, encontrarás la respuesta a todas esas preguntas y más en nuestros cursos que contienen Formación de Empleo.

## BOLSA DE EMPLEO



Empresas de todos los sectores se ponen en contacto con nosotros para poder colaborar con nuestros alumnos y alumnas, ya sea para prácticas o proyectos profesionales.

Una vez hayas finalizado tu formación en ESDIP y obtenido tu título, podrás tener acceso a nuestra bolsa de empleo. Recuerda que para tener acceso a esta bolsa debes haber superado con éxito el curso y debes tener muchas ganas trabajar.

Además de la bolsa, siendo estudiante de ESDIP, siempre contarás con asesoramiento personal para ayudarte, por ejemplo, a realizar una entrevista de trabajo, a preparar tu portafolio o a mejorar sus redes sociales.



¡CONFERENCIAS, TALLERES Y SEMINARIOS EN DIRECTO CON LOS MEJORES ARTISTAS!

NO TE PIERDAS ESTE VÍDEO CON MARÍA CABANAS, DE CUSTOMIZARTE:



José Frago, profesor de ESDIP, en el salón de actos de la Escuela.

# CONFERENCIAS

A menudo los profesionales con los que trabajamos nos dicen: “Ojalá hubiera habido centros para estudiar como este, cuando yo empecé”.

En ESDIP nos hacemos cargo de esta afirmación y, por eso, organizamos conferencias para nuestros alumnos y alumnas.

De forma periódica profesionales del sector visitan ESDIP para hablar a nuestros alumnos y alumnas sobre sus carreras profesionales, nuevos proyectos o iniciativas artísticas. En estas conferencias tendrás la oportunidad de dialogar de tú a tú con ellos, hacerles preguntas y conocer de primera mano tips que que podrás aplicar más adelante en tu carrera profesional.



Ilustración del profesor Max Hierro.



Clase de ilustración digital de ESDIP.



# NUESTROS PROFESORES/AS

Nuestro equipo educativo se compone de artistas dedicados al trabajo creativo y a la enseñanza, los cuales comparten diariamente con nuestros alumnos y alumnas el conocimiento que han adquirido a lo largo de su carrera profesional. Profesores/as que contribuyen diariamente a la reputación de la Escuela y a la calidad de la educación de nuestros estudiantes.

BAJA EL SCROLL  
PARA DESCUBRIRLOS



CONOCE A ALGUNOS DE ELLOS:



STORYBOARD Y ANIMADOR



DIBUJANTE DE CÓMICS



CONCEPT ARTIST E ILUSTRADOR

# NUESTROS ALUMNOS/AS TRABAJAN

Al finalizar el curso podrás participar en nuestra "Semana laboral", un evento en el cual tratamos por sector los por mayores y por menores de cada perfil profesional y recibirás los tips necesarios para abordar oportunidades laborales con profesionalidad y conseguir así tu objetivo final: trabajar en lo que te apasiona.

Podrás participar en masterclasses con profesionales del mundo de videojuego, la ilustración, el di-

seño, producción 2D o 3D, incluso el mundo del marketing, la comunicación y la publicidad.

Nuestros alumnos y alumnas titulados son un valor seguro en el mercado, tanto a nivel nacional como internacional. Puedes encontrar un gran número de ellos ya titulados trabajando alrededor del mundo, en las mejores empresas y en los mejores proyectos como los es por ejemplo "Spider-man: Un Nuevo Universo", premio Oscar 2018 al mejor largometraje de animación. También en la película española de animación "Klaus" (Spa Studios) nominada a los Oscar 2020, y en "Buñuel en el laberinto de las tortugas" (The Glow), con cuatro nominaciones a los Premios Goya 2019.

Pero no sólo en películas, las series de animación cada vez necesitan más y mejores profesionales y allí también están nuestros alumnos, como por ejemplo en la conocida "Cleo & Cuquín" (Ánima Estudios) o "HeroDad" (Wise Studios).

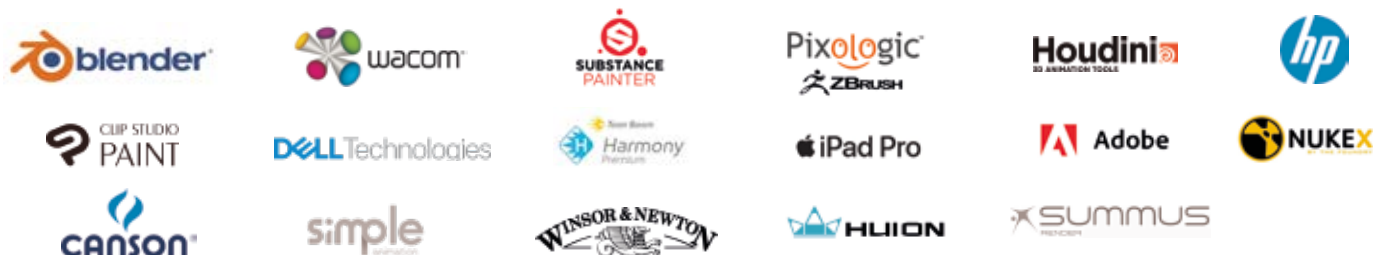
Los encontrarás además trabajando en productoras como Lighthouse Studios, Ilion, Morgana Studios, Hampa Studios, DreamWorks, Disney y muchas más.

La industria del videojuego es imparable. Solo en España, el año pasado, generó más de 8.000 puestos de trabajo y las empresas se encuentran con la problemática de no tener suficientes profesionales para tantos proyectos.

Algunos de nuestros alumnos han colaborado también en estudios como MercurySteam o PlayTech, entre otros.

La industria editorial toca muchísimos sectores como el de libros de texto, cómic, cuentos, novelas gráficas, incluso la publicidad. Estudiantes de ESDIP publican también a nivel nacional e internacional en las mejores editoriales, como son: Marvel Studios, Planeta Cómic, Panini, Ediciones SM, etc.

## SOFTWARE Y RECURSOS





¡VÍDEO!  
CONOCE LA EXPERIENCIA DE  
BLACK SÁNCHEZ,  
ANTIGUO ALUMNO DE ESDIP





# 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.

**DURACIÓN:**

1 año

740 horas lectivas más 280 de prácticas libres

**CURSO ACADÉMICO:**

De octubre de 2022 a julio de 2023

**TITULACIÓN PRIVADA:**

Diseñador/a Gráfico/a

**HORARIOS:**

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

**PRECIO:**

7.350€ ((inlc. matrícula)

**Opciones de pago:**

1. Pago único (3% descuento)  
7.129,5€
2. Precio fraccionado:  
Matrícula: 1.200€  
Mensualidad: 615€

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

# DISEÑO GRÁFICO Y WEB

## PROGRAMA DEL CURSO

### ADOBE ANIMATE

- › Animate: Presentación y herramientas
- › Gestión de las imágenes: Vectorización
- › La línea de tiempo y los fotogramas
- › Introducción a la animación
- › Los principios de la animación clásica
- › Las leyes físicas de la animación
- › El timing
- › La goma
- › La anticipación
- › El peso
- › Los arcos en la animación
- › El take
- › La animación secundaria: el overlap
- › Los símbolos: tipos y usos
- › El color y otros paneles
- › La animación y Adobe Animate
- › Los movimientos de cámara y la planificación
- › Ciclos, caminar y correr, saltar, volar, agacharse, coger objetos. Efectos especiales
- › El sonido en Animate
- › El vídeo y las rotoscopias en Animate
- › La interactividad

### ADOBE PHOTOSHOP

- › Presentación y especificaciones
- › Herramientas:
  - Selección
  - Recorte
  - Medición
  - Retoque
  - Dibujo/pintura
  - Vectoriales
  - Navegación
  - Texto
  - Color
- › Menú Edición
- › Las capas
- › Los canales
- › Los objetos inteligentes
- › Los filtros
- › La animación
- › Anexo: Filtro licuar, acciones y prácticas especiales

## ADOBE ILLUSTRATOR

- › Introducción a Illustrator
- › Herramientas:
  - Selección
  - Dibujo/pintura/trazados
  - Texto
- › Reforma
- › El color: herramientas y paneles
- › Las capas, panel Apariencia, estilos gráficos
- › Máscaras
- › Calco interactivo
- › Rellenos con motivos: patrones
- › Los efectos en Illustrator
- › Los símbolos
- › La exportación y los AF en Illustrator

## ADOBE INDESIGN

- › Presentación del programa, usos, espacio de trabajo y herramientas. Preparación de un nuevo documento
- › Herramientas de selección
- › Herramientas de dibujo
- › Herramientas y panel Texto
- › Los marcos
- › Herramientas de transformación
- › Herramientas de navegación, medición y color
- › Las imágenes en InDesign
- › El color, las capas, los efectos y modos de fusión
- › Interactividad y dinamismo
- › Exportación y preparación de AF para imprenta
- › El diseño editorial: las partes del libro

## ADOBE DREAMWEAVER

- › Introducción al diseño web: hª y evolución. Fase de preproducción web, la importancia del *briefing*. Introducción a DW: espacio de trabajo, gestión de un sitio web, paneles principales y usos
- › El Lenguaje XHTML
  - Introducción, qué es y qué son las CSS
  - Características
  - Partes del documento, estructura
  - El *head*: metas, *title*, *style*, *script* y *link*

- El *body*: texto, listas, los enlaces, los elementos visuales y audiovisuales, las galerías de imágenes básicas, la maquetación: tipos y semántica
- › Las CSS, hojas de estilos
  - Usos, proceso y aplicación
  - Sintaxis
  - Selectores básicos
  - Selectores avanzados
  - Pilares de las CSS
  - Propiedades más usadas: *Position* y centrado de elementos, *float* y *clear*, *display*
  - La animación
  - Bordes y gradientes de color
  - Pseudoelementos y pseudoclasas
  - Tipos de diseño
  - Diseño Responsive
- › Tipos de menú de navegación
- › Las galerías de imágenes
- › Los sliders
- › Los formularios
- › La inserción de *animate* en un HTML
- › WordPress
- › Subir a la web

## HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

- › Introducción al Diseño Gráfico
- › Orígenes del Diseño Gráfico
- › El “Diseño Gráfico” en el Renacimiento
- › El “Diseño Gráfico” en el siglo XVIII
- › La Revolución Industrial y el Diseño Gráfico.
- › El Diseño Gráfico y el Art Nouveau
- › El Diseño Gráfico en las Vanguardias
- › La Bauhaus: Nuevo racionalismo en el diseño
- › La tipografía en la primera mitad del siglo XX
- › El Diseño Gráfico de los Estados Unidos en la primera mitad del siglo XX
- › La Escuela Suiza: Estilo tipográfico internacional
- › La Escuela de Nueva York
- › Transición al Postmodernismo: El Diseño Conceptual
- › El Diseño Postmoderno
- › La Revolución Digital y el Diseño Gráfico

**¿QUIERES  
SABER  
MÁS?  
ESCRIBENOS  
LLAMANOS  
VEN A VERNOS**

*[hola@esdip.com](mailto:hola@esdip.com)*

*Tlf. 913 994 639*

*C/ Santa Engracia, 122. 28003 Madrid*

**ESDIP**  
ESCUELA DE ARTE

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

  
**PYME INNOVADORA**  
Válido hasta el 02 de abril de 2023

 GOBIERNO  
DE ESPAÑA  
MINISTERIO  
DE CIENCIA  
E INNOVACIÓN