



ESDIP

ESCUELA DE ARTE

SOBRE LA ESCUELA

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.

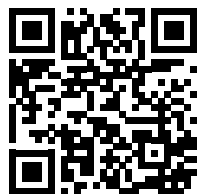
Nuestro objetivo es ofrecer la mejor formación en profesiones artísticas dando a nuestros estudiantes los mejores medios para formarse en áreas como el cine de animación, el diseño gráfico, el cómic, la ilustración tradicional, el arte digital, la creación de videojuegos, etc. Para ello disponemos, además 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 estudiantes.

NUESTROS PROFES

Nuestro equipo educativo se compone de artistas dedicados al trabajo creativo y a la enseñanza, los cuales comparten diariamente con nuestros estudiantes 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 nuestro alumnado.



CONOCE A
NUESTROS
PROFES



NUESTROS CENTROS

La Escuela se compone de tres centros educativos situados en:

Calle Santa Engracia, 122
(metro Ríos Rosas)
28003 Madrid

Calle Magallanes, 25
(metro Quevedo)
28015 Madrid

Calle Joaquin María López, 5
(metro Islas Filipinas o Canal)
28015 Madrid

¡CONOCE LA
ESCUELA!
Escanea y disfruta
de tu primer día.



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

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

CAMPOS DE APLICACIÓN PROFESIONAL

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, tatuajes, modelado 3D, grabados, etc, propuestas personales o por encargo de otros como editoriales, prensa, publicidad, cine, videojuegos, teatro, televisión, Apps, Internet, etc.

Las nuevas tecnologías y los sistemas de comunicación como las redes sociales, llevan abriendo desde hace años vías para transmitir nuestro trabajo a cualquier parte del mundo, creando profesiones nuevas y ampliando considerablemente las ofertas y posibilidades laborales.



Ilustración de Max Hierro

BOLSA DE EMPLEO

Empresas de todos los sectores se ponen en contacto con nosotros para poder colaborar con nuestros estudiantes, 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 tus redes sociales.



Alumnos en la productora de animación de ESDIP

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

Nuestros estudiantes 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 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 estudiantes, como por ejemplo en la conocida *Cleo y Cuquin* (Ánima Estudios) o *Hero Dad* (Wise Blue 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. Actualmente, en España, se generan 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 estudiantes 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.

CONOCE A
ALGUNOS DE
ELLOS



STORYBOARD
Y ANIMADOR



DIBUJANTE
DE CÓMICS



CONCEPT ARTIST
E ILUSTRADOR

SOFTWARE Y RECURSOS:





¡JORNADAS
LABORALES!

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 estudiantes 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. Si eres estudiante de nuestra escuela, además de el temario en arte, recibirás formación en negocio, marca personal, redes sociales, industria, portafolio, marketing y comunicación de tus trabajos. En definitiva, encontrarás la respuesta a todas esas preguntas y más en nuestros cursos que contienen Formación de Empleo.



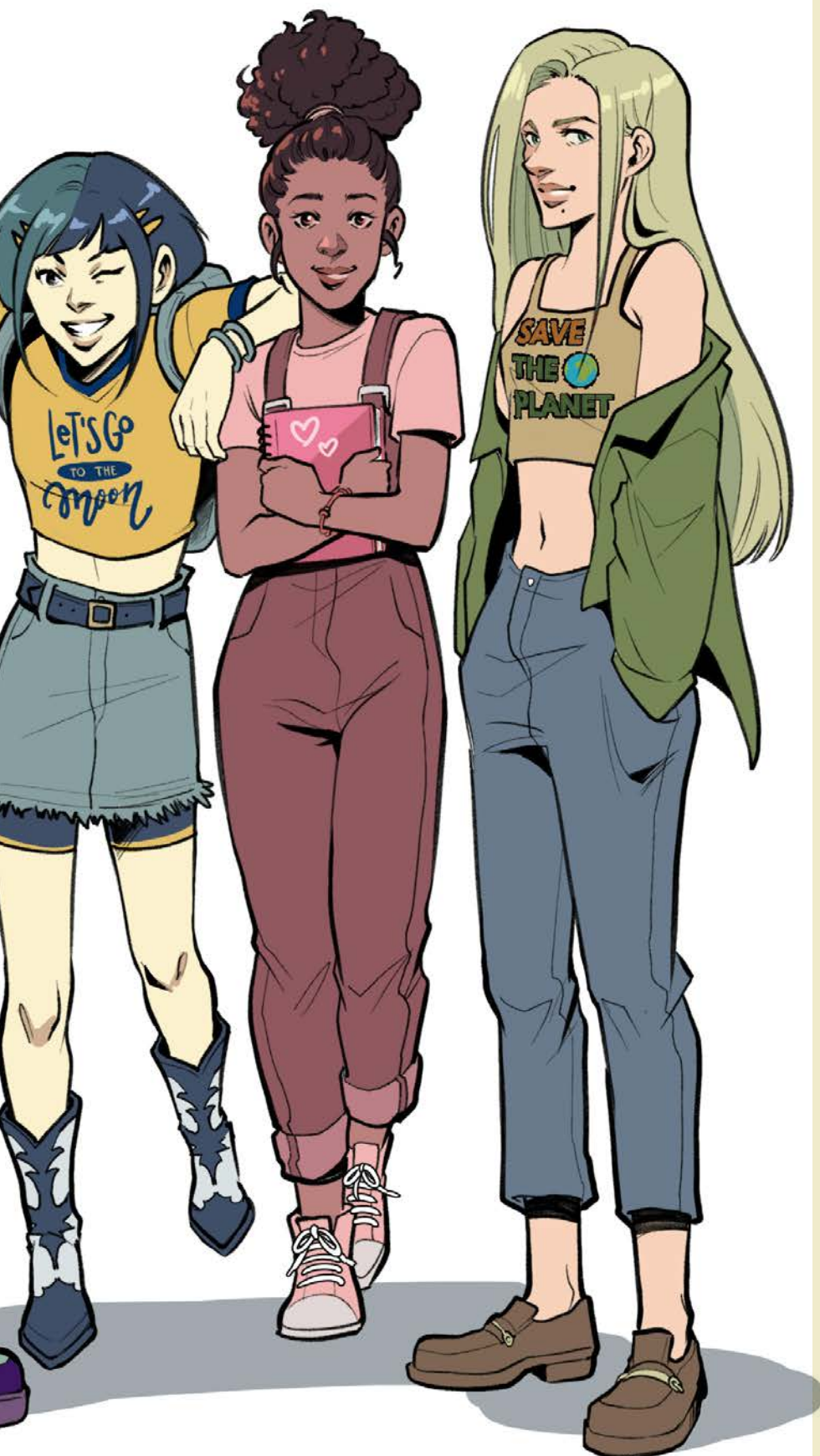


Ilustración de Belén Culebras

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 nuestro alumnado.

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

Conferencia
DISEÑA TU
PORTFOLIO





Imagen de Carlos Rodríguez y Sandra Molina

CARLOS R. ZU

SAZ

CÓMIC

DURACIÓN

1 año. 370 horas lectivas más 200 horas de prácticas de ejercicios

CURSO ACADÉMICO

De octubre a julio

TITULACIÓN

Titulación privada en Dibujante de Cómic

HORARIOS

3 días a la semana
16:00-20:00

PRECIO

4.850€
(matrícula incluida)

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

OPCIONES DE PAGO

Pago único con el 3% de descuento: 4.704,50€

Precio fraccionado:
Matrícula: 700€
Mensualidad: 415€

Es un curso orientado a personas aficionadas de este arte que quieran entrar en el maravilloso mundo de contar historias con viñetas, convertirlo en su futuro profesional o simplemente por gusto personal.

De la mano de auténticos profesionales del cómic, aprenderás técnicas y géneros, cuidando y potenciando tu estilo propio. Realizarás proyectos para presentar a concursos y editoriales profesionales. Gracias a este curso perfeccionarás tu técnica de dibujo, aprenderás todo lo necesario sobre anatomía de la figura humana, guión y narrativa, técnicas de entintado y los diferentes estilos de cómic.

OBJETIVO:

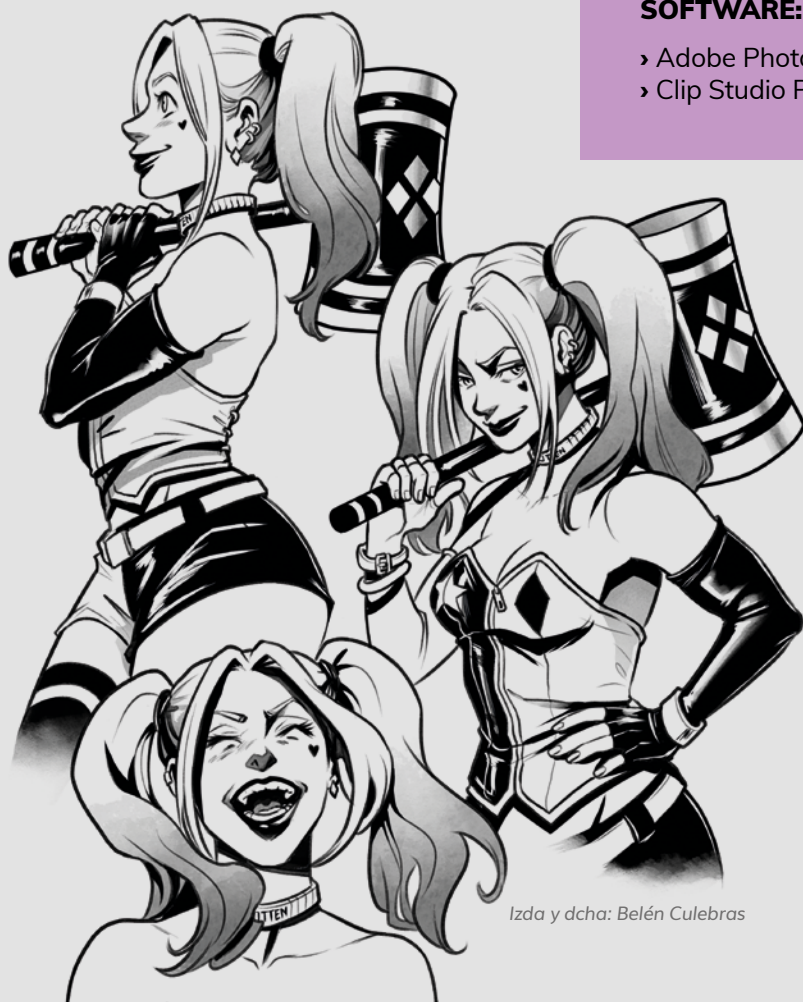
Desarrollar una comprensión práctica, técnica y profesional en ilustración secuencial, narrativa y comunicación visual aplicada al cómic. Adquirir la capacidad de contar historias con un estilo visual y narrativo propio.

MÓDULOS

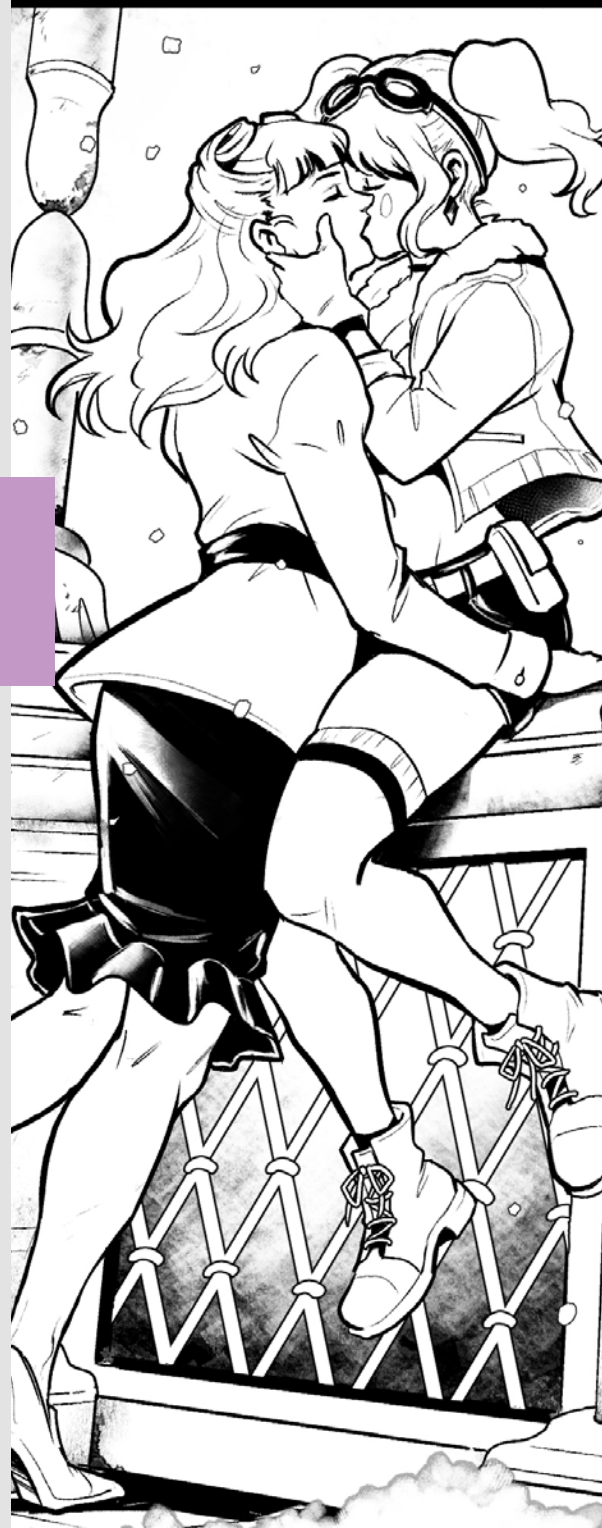
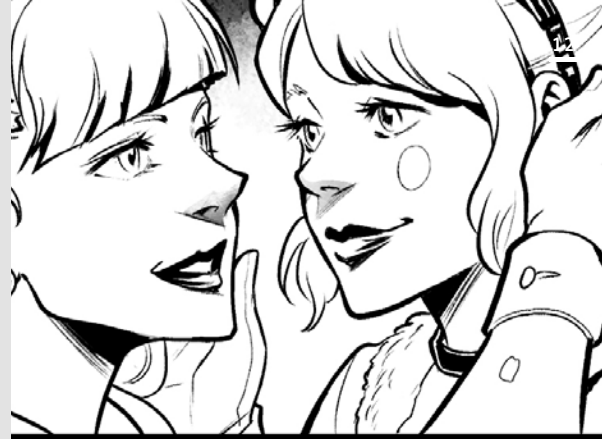
- › Creación de personajes
- › Anatomía y dibujo del natural
- › Ilustración digital (Photoshop/Clip Studio)
- › Narrativa y técnica de cómic

SOFTWARE:

- › Adobe Photoshop
- › Clip Studio Paint



Izda y dcha: Belén Culebras



PROGRAMA DEL CURSO

CREACIÓN DE PERSONAJES

- › Presentación del curso
- › Encaje de formas y volúmenes
- › Ejercicio de imaginación
- › Anatomía básica aplicada al encaje de formas
- › Línea de acción
- › Cabezas, caras y rasgos faciales. Etnias
- › Expresiones faciales
- › Manos y pies
- › Diseño de vestuario. Arrugas y pliegues
- › Diferencia de estilos
- › Edades
- › *Acting*
- › Perspectiva
- › Personajes concretos
- › Estudio de personajes
- › Tinta
- › Iluminación, sombras y volúmenes
- › Texturas
- › Efectos especiales
- › Animales
- › Humanización de animales
- › Monstruos y seres fantásticos
- › Humanización de objetos
- › Robots y elementos biomecánicos
- › Naves y vehículos
- › Ilustración *noir*
- › Personajes entrelazados
- › Valoración del curso

ANATOMÍA

- › Introducción al dibujo del natural
- › Trabajo con modelo en vivo
- › Metodologías de encaje
- › Reconocimiento y aplicación de ejes de acción
- › Cambios de plano y el cuerpo en perspectiva
- › Uso correcto de materiales de dibujo
- › Proporciones. Iniciación a la forma

- › Apoyo, equilibrio y contraposto
- › Introducción del apunte rápido y el dibujo dinámico
- › El gesto y el movimiento
- › El comportamiento de la luz
- › Aplicación de sombras y creación de volumen
- › Retrato: estructura y encaje
- › La pelvis: osteología, estructura anatómica y referencias subcutáneas
- › El tórax: osteología, estructura anatómica y referencias subcutáneas
- › El cráneo: osteología, estructura anatómica y proporciones
- › Extremidades superiores: osteología, estructura anatómica y referencias subcutáneas
- › Extremidades inferiores: osteología, estructura anatómica y referencias subcutáneas

ADOBE PHOTOSHOP

- › Presentación del programa y conocimiento de herramientas e interfaz
- › Uso y aplicación del color plano
- › Conocimiento y uso de funciones concretas
- › Utilización y aplicación de transparencias, luces y sombras
- › Uso de máscaras y opacidades
- › Texturas
- › Pintura digital
- › *Color keys*
- › Uso y construcción de pinceles
- › Prácticas de grisalla
- › Colorear grisalla
- › Técnicas de volumen
- › Conocimiento y uso de los diferentes formatos de archivos y modos
- › Diseño de escenarios/*concept*
- › Perspectiva y profundidad de campo
- › Uso básico de *SketchUp*
- › Texturas y pinceles concretos para fondos
- › Entintado digital con Clip Studio
- › Maquetación y composición sobre propuesta editorial

- › Conocimiento y uso de la herramienta texto
- › Uso de vectores para composición
- › Valoración final

NARRATIVA CÓMIC

DISEÑO DE PERSONAJES

- › Introducción del curso/diseño de personajes
- › Teoría: diseño de personajes (continuación)

CÓMIC: 9 PÁGINAS

- › Teoría de planos
- › Diálogo
- › Flashback
- › Tinta
- › Splash Page
- › Acción
- › Escenarios/ambientación
- › Autores
- › Ritmo y tensión
- › Temporizadores
- › Página final
- › Portada

PROYECTO PERSONAL

- › Guion: ideas
- › Story: página
- › Guion: género
- › Guion: escenas y estructura
- › Guion: escaleta
- › Guion: referencias y autores
- › Guion: formato
- › Sinopsis
- › Estructura de un álbum de 46 páginas y serie
- › Narración: estructura de página, páginas enfrentadas
- › Formatos: serie, *one-shoot*, novela gráfica
- › Historia del cómic americano
- › Historia del cómic europeo
- › Webcómic
- › Angoulême y la residencia de los autores
- › Promoción
- › Editoriales europeas
- › Editoriales españolas
- › Editoriales americanas
- › Autoedición, *crowdfunding*, Patreon
- › Bibliografía
- › Agencias de ilustración y cómic
- › Contratos

ENTREGA FINAL

EVALUACIÓN FINAL



HAZ
DE TU
PASIÓN
TU PRO
FESIÓN

ESDIP
ESCUELA DE ARTE

Santa Engracia, 122
28003 Madrid
España

E-mail: hola@esdip.com
Tel. +34 913 994 639
Web: esdip.com