



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.

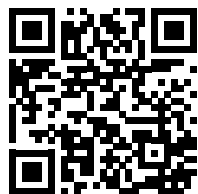
Nuestro objetivo es ofrecer la mejor formación en profesiones artísticas dando a nuestros estudiantes los mejores medios para formarse en áreas como el cine de animación, el diseño gráfico, el cómic, la ilustración tradicional, el arte digital, la creación de videojuegos, etc. Para ello disponemos, además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



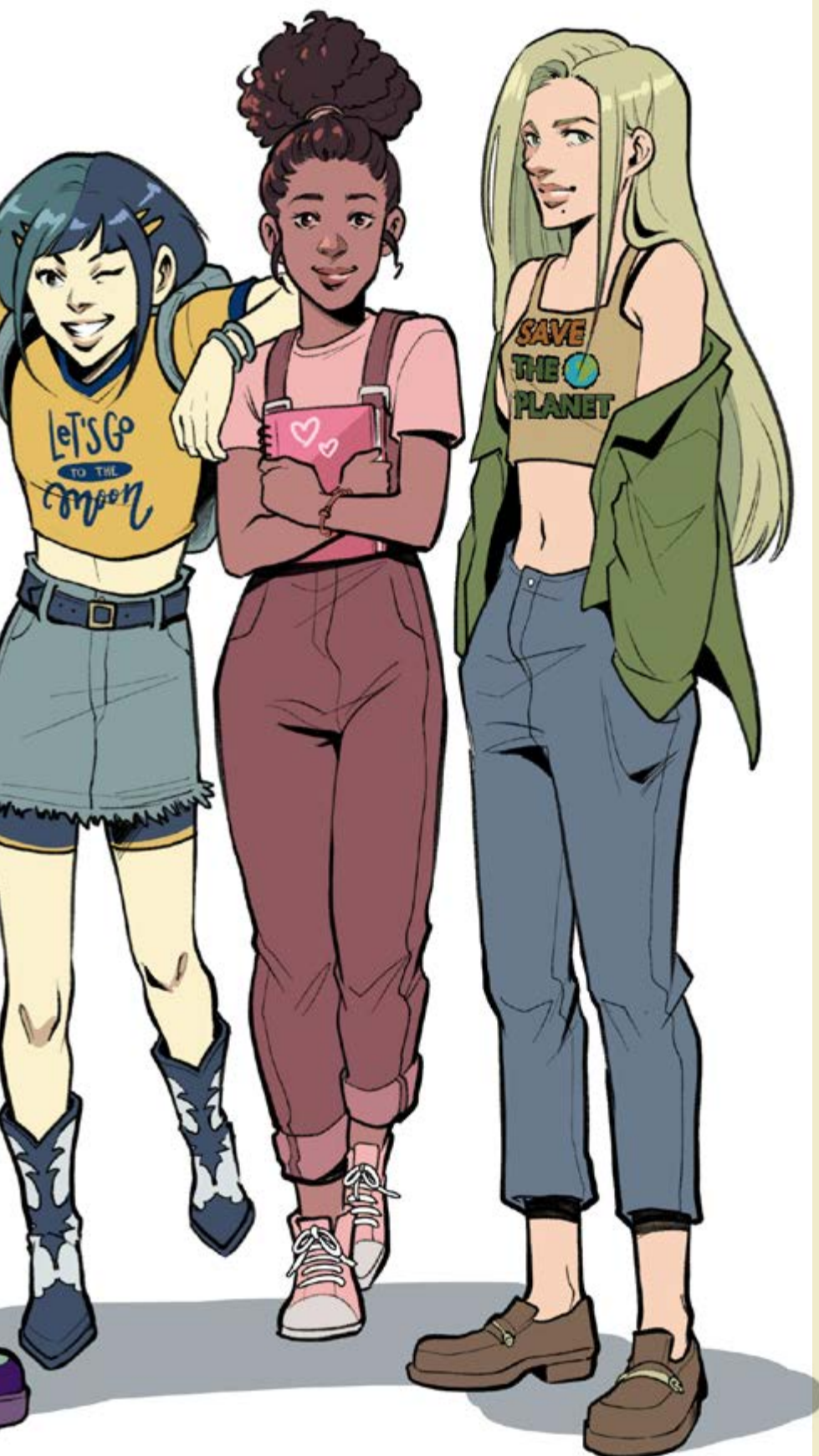


Ilustración de Belén Culebras

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



CURSO COMPLETO DE TATTOO ARTIST

DURACIÓN

1 año, 740 horas lectivas

CURSO ACADÉMICO

De octubre a julio

TITULACIÓN

Titulación privada en
Tatuaje Profesional Avanzado

HORARIOS

De lunes a viernes
9:00 a 13:00

PRECIO

8.250€
(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: 8.002,50€

Precio fraccionado:
Matrícula: 1.300€
Mensualidad: 695€

**INCLUYE UN IPAD CON EL QUE
PODRÁS PERFECCIONAR TUS
TRABAJOS DE MANERA DIGITAL**



Prácticas de tatuaje sobre piel sintética.

Dentro del curso está incluido el título homologado 'Higiénico Sanitario' (primera convocatoria), para que una vez finalizado, puedas, si lo deseas, comenzar a realizar prácticas reales en nuestro estudio: "ESDIP Tattoo Studio".



Este curso es el más completo en contenidos y prácticas de tatuaje. Imprescindible si quieres defenderte profesionalmente a todos los niveles, tanto artísticamente como a nivel práctico, en conocimientos y experiencia real, en el manejo de la máquina. No te pierdas ningún seminario donde podrás preguntar y solucionar cualquier duda que te pueda surgir mientras trabajas.

Aprenderás a calibrar, manejar y tatuar con soltura, con la máquina apropiada, sobre piel sintética. Practicarás con diferentes voltajes y tipos de agujas para optimizar y valorar cuáles se adaptan mejor a cada estilo y a tu manera de trabajar.

Te enseñaremos técnicas y recursos de dibujo con los que podrás crear cualquier encargo o diseño propio en el estilo que prefieras, ya sea tradicional, *new school*, japonés, realista, *blackwork*, *dotwork*, biomecánico, etc, así como adquirir amplios conocimientos de color con técnicas tradicionales que te permitirán crear tus propias mezclas y paletas de color.

Aprenderás además la herramientas digitales para dibujar, colorear y manipular fotográficamente a través del iPad (Procreate) que agilizarán la creación tus diseños, preparación y aplicación en la piel del cliente.

SOFTWARE

› Procreate (iPad)

Disponemos de un estudio propio donde podrás realizar prácticas y disfrutar de seminarios en vivo.



El programa del curso comprende las competencias necesarias para la obtención de la nueva cualificación profesional: Tatuaje y Perforación Corporal (piercing)

IMP800_3 Real Decreto 543/2023 del 27 de junio.

MÓDULOS

- › Técnica de tatuaje
- › Técnicas de dibujo y color
- › Seminarios y prácticas
- › Retrato y anatomía
- › Procreate (iPad)

**KIT DE
TATUAJE
PROFESIONAL
+ IPAD
INCLUIDO**



PROGRAMA DEL CURSO

ANATOMÍA

- › Encaje de la figura humana: medición, proporciones y perspectiva
- › Trabajo con modelo del natural
- › Estructuras anatómicas del cuerpo y encaje constructivo
- › El comportamiento de las sombras, la luz y su uso en el dibujo
- › Estudio avanzado de valoración tonal
- › Estudio de las estructuras óseas y musculares del cuerpo y su representación:
 - › Torso completo
 - › Espalda
 - › Extremidades superiores
 - › Extremidades inferiores
 - › Anatomía de cráneo y cuello
 - › Aprendizaje acerca de las áreas subcutáneas del cuerpo
- › Retrato: teoría y práctica
- › Estudio del rostro por facciones: labios, nariz, orejas, ojos, etc.
- › *Placement*: Comportamiento y adaptación del dibujo al cuerpo humano. Composición adaptada a la anatomía
- › Anatomía comparada de mamíferos (felinos, cánidos, cérvidos, etc.)
- › Botánica (estudio de elementos, los motivos más recurrentes en el tatuaje)
- › Acabado y texturas de distintos materiales
- › Referentes artísticos aplicados al tatuaje

DIBUJO Y COLOR TATTOO

Los contenidos de esta asignatura están estructurados teniendo en consideración el módulo formativo MF2673_2" Elaborar Diseños de Tatuaje".

- › Búsqueda del estilo propio. Exploración y desarrollo de un estilo personal
- › Presentación y conocimientos de estilos característicos del diseño de tatuajes
- › Técnicas para realizar piezas *old school* como puñales, flores, rostros, entre otros
- › Creación de diseños *blackwork*: cuervos, serpientes, antorchas, piezas óseas, etc.

- › Realización de piezas con estilo japonés: rana y carpas, felinos, samuráis, etc.
- › Elaboración de piezas neotradicionales que incluyen vegetación, boxeadores, murciélagos, demonios y rostros
- › Conocimiento y uso de técnicas tradicionales de color. Teoría del color y aplicación
- › El color digital con iPad (Procreate)
- › Interfaz, herramientas básicas y entintado
- › Características y realización de piezas *new school* y neo japonés: animales humanizados, folklore japonés, *Yōkai*, dragones, etc.
- › El tatuaje ilustrativo: diseño conceptual, humanos y animales, dioses y mitos, etc.
- › *Bodysuit*: Técnicas de línea y entintado, junto con acabado y presentación.
- › Preparación y realización de proyectos propios
- › Valoración final. Evaluación de los conocimientos y habilidades adquiridas

TÉCNICAS DE TATUAJE

Los contenidos de esta asignatura están estructurados teniendo en consideración el módulo formativo MF2674_2 "Preparar Sesiones de Tatuaje".

- › Presentación, normas y materiales
- › Protocolos de atención a clientes
- › Tipos y calibrado de diferentes tipos de máquinas
- › Uso y tipos de agujas
- › La línea y el relleno
- › Conocimiento de artistas y referentes
- › Teoría y prácticas concretas en estilo tradicional
- › Teoría y prácticas concretas en estilo *blackwork*
- › Búsqueda y aplicación del estilo personal
- › Aplicación de degradados y texturas
- › Organización de tiempos (antes y durante el tatuaje)
- › Aplicación y uso de sombras, sombras degradadas, raspados y puntillismo
- › Teoría y prácticas concretas en estilo realista
- › Teoría y prácticas concretas en estilo tradicional japonés
- › Teoría y prácticas concretas en estilo Custom. Artistas y referentes

- › El color en el tatuaje y su correcta aplicación
- › Teoría y prácticas concretas en estilo geométrico y fine line
- › Teoría y prácticas concretas en estilo neotradicional
- › Teoría y prácticas concretas en estilo *new school* y neo japonés.
- › Diseño de fondos según estilo. El trabajo *freehand*
- › Retrato humano: técnicas y estilo adecuado
- › Teoría y prácticas concretas en estilo *watercolor*
- › Realización de proyectos reales (simulación y trato con cliente)
- › Objetivos y fines comerciales: *guest artist*, RR.SS, etc.

TÉCNICAS DE TATUAJE (SEMINARIO)

Los contenidos de esta asignatura están estructurados teniendo en consideración el módulo formativo MF2675_2 "Realizar Procesos de Implantación de Tatuajes" y MF2676_2 "Realizar Procesos de Modificación de Tatuajes".

- › En este módulo alternaremos las teorías y prácticas (estilos tradicionales y comerciales) con seminarios de tatuaje en vivo.

Es fundamental que un tatuador con experiencia pueda explicarnos y ayudarnos con cualquier duda que podamos tener en nuestro proceso de aprendizaje.

En estos seminarios podremos observar, en directo, cómo se realiza la preparación de materiales, los procesos y protocolos higiénicos y la realización del tatuaje en el cliente.

- › Higiénico sanitario: El Decreto 35/2005, de 10 de marzo, del Consejo de Gobierno, establece y regula las normas de obligado cumplimiento que se deben de tener en cuenta antes de poder dedicarnos profesionalmente a la realización de tatuajes, micropigmentación, perforación cutánea (*piercing*) u otras similares de adorno corporal. Esta titulación homologada está incluida dentro del curso, y su obtención es indispensable para poder realizar prácticas reales en nuestro estudio.

Válido en España y Europa comunitaria. Esta formación se realiza en base al módulo formativo MF0064_2 "Acondicionar Instalaciones en Materia de Seguridad e Higiene Para la Realización de Procesos de Micropigmentación, Tatuaje y Perforación Corporal"



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