

## MASTER

# Diseño Gráfico e Ilustración

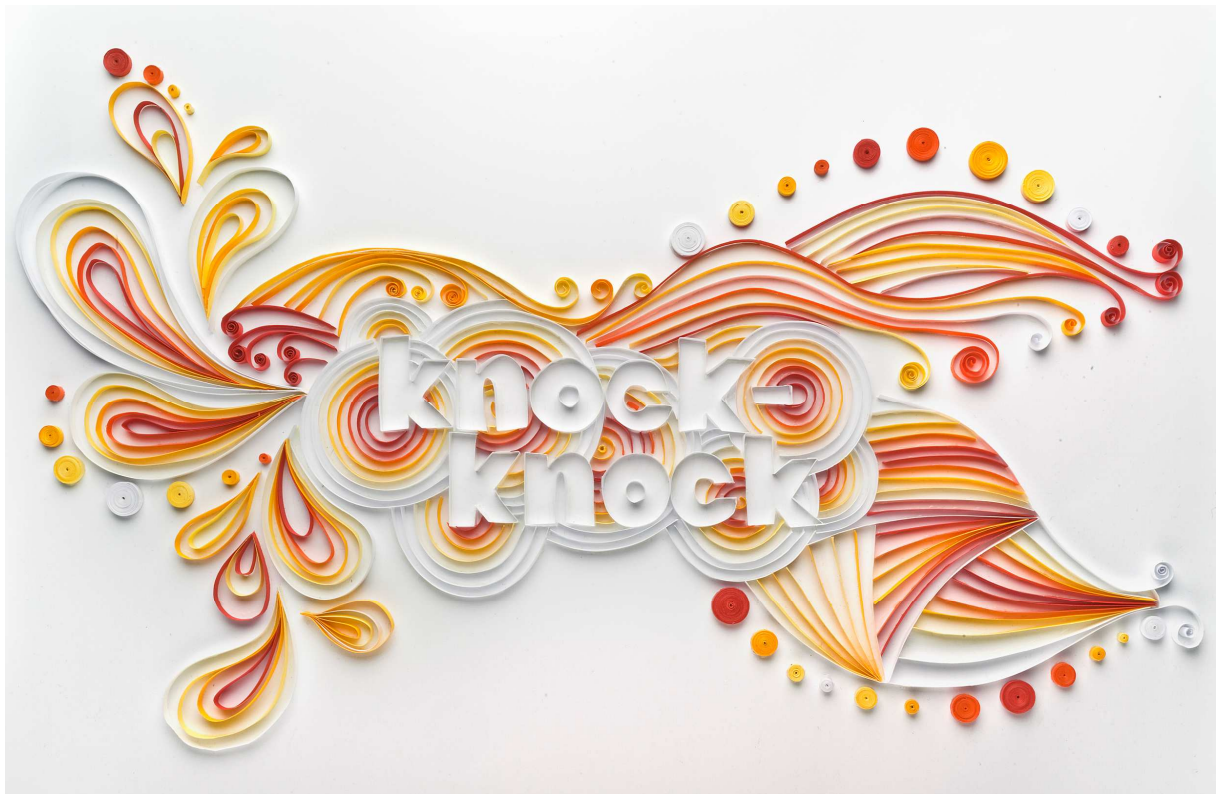
**Créditos** 60 créditos ECTS  
**Horario** lunes, martes, miércoles y jueves de 18:30 a 21:30h.  
**Fechas** octubre a junio (entrega PF septiembre)

## PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS

El master en Diseño Gráfico e Ilustración es un interesante programa que concentra sus objetivos en las especialidades del Diseño Gráfico aplicado a medios impresos, dando especial relevancia a la Ilustración como vehículo para desarrollar proyectos de comunicación gráfica.

El diseño de una publicación editorial o la creación de la identidad visual de una empresa y sus productos son retos a los que se enfrenta un diseñador gráfico en su trabajo diario. Por su parte, la ilustración es una de las disciplinas más valoradas como recurso creativo en el ámbito de la creación gráfica y por ello empieza a cruzar fronteras y a desarrollar sus propios lenguajes visuales. Su relación con el Diseño Gráfico aplicado a medios impresos es evidente y la combinación de estas áreas de conocimiento, desde una perspectiva global, integradora y contemporánea, resulta un perfil profesional con gran presente y futuro en el actual panorama laboral.

Por tratarse de un programa de especialización, el plan de estudios que aquí presentamos exige a sus participantes un grado de conocimiento y experiencia previos en el ámbito del Diseño Gráfico y/o la ilustración, así como en el manejo de herramientas de software gráfico. Así, este plan de estudios combina los postgrados de *Diseño Gráfico Avanzado: Identidad, Packaging y Editorial* y el de *Ilustración Aplicada* y por tratarse de un programa avanzado de especialización, es preciso acreditar conocimientos previos en el ámbito del dibujo y del Diseño Gráfico.



## DIRIGIDO A

**Licenciados y graduados** en Diseño Gráfico o en otras áreas de la Comunicación Visual (Diseño Industrial, Arquitectura, Bellas Artes..) con experiencia en diseño y software gráfico. Para optar a la titulación de master es requisito imprescindible ser licenciado o graduado y presentar un portafolio para su valoración.

## ACCESO

Este plan de estudios es un espacio de profesionalización y especialización. Por eso, y con el objetivo de garantizar el máximo aprovechamiento del programa, es imprescindible acreditar una formación previa en Diseño Gráfico y software gráfico (*Adobe® Illustrator®, Adobe® Photoshop® y Adobe® InDesign®*), bien por haber cursado anteriormente el curso/postgrado en Diseño Gráfico General o por demostrar el nivel requerido a través del curriculum y el portfolio personal.

## TITULACIÓN

Para acceder a estos estudios es requisito imprescindible disponer de una titulación universitaria previa, ya sea de Graduado o Licenciado. Tras superar el programa de estudios y el Proyecto Final, se obtiene un Diploma de Master, título propio de la Universitat Abat Oliba CEU. Se obtienen 60 créditos ECTS.

Se ha aplicado el **crédito ECTS** (nuevo crédito del Espacio Europeo de Educación Superior). Cada crédito se corresponde con 25 horas de aprendizaje del alumno, que incluyen las horas de docencia y las de trabajo personal.

## ESTRUCTURA Y CONTENIDO

### Diseño Editorial

Este módulo analiza el Diseño Editorial con el objetivo de familiarizar al alumno con el proceso de creación y gestión de un proyecto complejo. Desde la tipografía como eje sobre el que se articula todo el Diseño Gráfico, hasta la dinámica de conceptualización y definición de un proyecto.

**Bases de la Tipografía.** La letra: “Las letras son signos para los sonidos” (Eric Gill). El uso de la tipografía: “La tipografía es un bonito grupo de letras, y no un grupo de bonitas letras” (Steve Byers).

**Tipografía.** Clasificación tipográfica. Orígenes formales de las distintas familias tipográficas, su funcionalidad y sus connotaciones. Los grandes diseños tipográficos. Tipografías para textos y tipografías *display*. La tipografía como elemento expresivo y de comunicación. Microtipografía (información y legibilidad, jerarquías, sistema tipográfico). Macrotipografía (connotación, expresividad, composición). *Lettering* (logotipos y cabeceras de revistas).

**Composición.** Formato, pauta, armonía, ritmo, función, proporción y detalle.

**Publicaciones.** Libro, revista, catálogo, folleto.

**Colección.** Portadas y cubiertas, colecciones, interiores.

**Funcionalidad, simplicidad e identidad.** Decisiones de diseño para solucionar un proyecto editorial concreto según las necesidades del encargo y con identidad.

**Proceso y producción.** Planificación, papel, encuadernación, técnicas de reproducción.

## Identidad Visual

Este módulo se centra en la Identidad como elemento diferenciador y único de personas, marcas, productos o servicios. Se analizan los métodos para la conceptualización, construcción y desarrollo de una identidad visual. De la idea a la forma.

**Antecedentes.** Las marcas o los dispositivos con la función de marca existen desde hace cinco mil años. Repaso a los orígenes y evolución de la identidad visual.

**Valores.** Dinamismo, frescura, seriedad, responsabilidad, honestidad, simpatía... son sólo algunos valores. Las marcas representan a sus fundadores, propietarios, a sus empleados, a sus colaboradores y pueden ser un reflejo de sus valores.

**Método.** *Briefing*, documentación, diálogo, análisis y desarrollo.

**Herramientas.** Tipografía, color, lenguaje, forma.

**Aplicaciones.** Papelerías, carteles, señalética, publicaciones, vestuario, parque móvil, televisión, internet, elementos de comunicación.

**Identidad 360°.** *Naming*, identidad corporativa. *Branding*, innovación. Mercados. Identidad Digital.

## Packaging

**Introducción al *Packaging*.** Diseño de *packaging*. Análisis de un proyecto profesional: dinámica, metodología y desarrollo gráfico de un producto. Criterios de valoración de productos. Lo específico del *packaging*.

**Investigación y concepto del producto a desarrollar.** Valores a transmitir. Jerarquía. Valores: hilo conductor del proyecto. Los beneficios. Los territorios creativos que apoyan la definición y el concepto del proyecto. Imágenes que ilustran los conceptos.

**Análisis de la competencia.** Los códigos del sector, competidores, referentes... Técnicas de *merchandising*. Un *pack* en un lineal. La comunicación gráfica de los valores a transmitir. Análisis del lenguaje gráfico de los productos existentes.

**Punto de venta.** Supermercado o gran superficie. Ubicación, apariencia exterior, arquitectura interior, distribución de las secciones, disposición en los estantes, precios, ambientación (iluminación, sonido,...).

## Workshops de Ilustradores

Este módulo consiste en una sucesión de 8 *workshops* a cargo de otros tantos ilustradores profesionales. Cada uno presentará sus proyectos, su particular manera de enfocar los trabajos y las técnicas que utiliza: es decir, cómo entiende y aplica la ilustración a las diferentes actividades del mundo de la imagen (editorial, moda, gráfica...). Durante cada taller monográfico, los participantes desarrollarán un pequeño proyecto con el objetivo de aplicar los conocimientos expuestos por el profesor invitado. Contarán para ello con el apoyo de los tutores.

**Editorial.** Cuento infantil. Novela gráfica. Portadas de libros. Adaptación de textos a historia ilustrada. Diseño de Portadas basadas en ilustración.

**Prensa.** Opinión. Reportaje. Portadas de revista. Conceptualización de textos periodísticos para ilustrar artículos de opinión, reportajes y portadas de magazines.

**Moda.** Creación de una colección de prendas y estampados a partir de ilustraciones.

**Decoración de espacios públicos y efímeros.** Mural, instalación ilustración 3D.

**Diseño Gráfico.** Tipografía. Campaña en soporte póster basada en la ilustración con el diseño de la tipografía utilizada.

**Toy art, juguete para adulto.** Creación de una línea de juguetes-mascotas. Prototipo de personaje y diseño del *pack*.

**Urban y Publicidad de Guerrilla.** Utilizar la calle como soporte para la expresión. Campaña.

**Motion y Story Board.** Ilustración animada a partir de técnicas básicas de *Stop Motion*. Elaboración de *Story Board*.

### Proyectos profesionales de ilustración

Una vez que se han desarrollado los *workshops*, y el alumno ha tenido la experiencia de trabajar a partir de los parámetros y técnicas de los diferentes diseñadores e ilustradores, llega el momento de enfrentarse a la resolución de proyectos reales para diferentes ámbitos profesionales. Con el objetivo de desarrollar estas capacidades, cada alumno trabajará en dos proyectos reales independientes en los que –a partir de un *briefing*–, deberá plantear una propuesta, aplicando su propia metodología de trabajo, su particular proceso creativo y las técnicas aprendidas que considere más adecuadas. Para superar con éxito este reto, contará con la ayuda y orientación de los tutores del programa.

**Proyecto de Autor.** Cada alumno deberá desarrollar un proyecto de ilustración “de autor” que sirva para generar contextos y personajes que den las pautas para crear un universo personal que luego deberá aplicar a otros soportes de gráfica, moda o tendencia.

**Proyecto Comercial.** A partir de un *briefing* de un cliente (real o supuesto) cada alumno deberá aportar todos sus conocimientos para desarrollar soluciones contemporáneas y creativas que sirvan para dar respuesta a las necesidades establecidas en diferentes ámbitos de actuación (como decoración, gráfica, moda, publicidad...). Y todo ello, con un criterio coherente.

### Concursos, Proyectos Editoriales, Exposiciones y Mesas redondas

A lo largo del plan de estudios se desarrollarán, de manera intercalada a los *workshops* y proyectos, una serie de ejercicios reales, como la participación en concursos o la realización de ilustraciones para dos editoriales independientes de Barcelona.

También se diseñará una muestra en formato exposición de los proyectos realizados por los alumnos y que irá dirigida a empresas, agencias y editoriales.

Al final del programa se elaborará una mesa redonda con ilustradores, empresas que contratan servicios de ilustración y la APIC, para orientar a los alumnos en sus posibles salidas profesionales.

## PROYECTO FINAL (PF)

Se trata de un trabajo de integración y reválida de los conocimientos adquiridos, que demuestre que se han conseguido las competencias profesionales que constituyen el objetivo del master.

### Tutorías PF

Un buen portafolio profesional debe ir acompañado de una buena estrategia de inserción laboral, ya sea para promocionarse dentro de la misma empresa, ya sea para ampliar las perspectivas y posibilidades de trabajo en otros ámbitos.

Para ello, se realizarán tutorías sobre estrategia laboral. Éstas consisten en un espacio de reflexión, análisis crítico, elaboración de portafolios con perfiles diversos y definición de líneas de acción (modalidades de iniciación, seguimiento y concreción) de las estrategias que son necesarias y se deben desarrollar, en cada situación particular, para lograr con éxito este fin. A partir de una buena definición estratégica, se desarrollará el portafolio adecuado.

### Desarrollo del PF

Será responsabilidad del alumno la ejecución individual de la fase final del proyecto a nivel conceptual y gráfico una vez finalizado el periodo docente.

## EQUIPO DOCENTE

### Dirección Pedagógica

#### Juan Cardosa

Diseñador gráfico, editor independiente y comisario de exposiciones. Estudió Bellas Artes en la Universidad de Barcelona. Cofundador del estudio de diseño Zona ([www.zonacomunicacio.com](http://www.zonacomunicacio.com)). Desde 1999 y hasta 2009 ha sido codirector y comisario de La Santa -espacio de experimentación y creación contemporánea- y Codirector y comisario de BAC! Festival Internacional de Arte Contemporáneo de Barcelona. Director de arte de la publicación de arte contemporáneo, La Santa Cultura Visual ([www.lasanta.org](http://www.lasanta.org)). Asesor en el departamento de Investigación y Fondo Patrimonial de la Fundación Comunicación Gráfica. Editor de las publicaciones Papermind Fanzine ([www.papermind.net](http://www.papermind.net)) y Tintas Alternativas Ediciones. Compagina estas actividades con proyectos artísticos personales: pintura, video, fotografía, instalación...  
[www.juancardosa.com](http://www.juancardosa.com), [www.papermind.net](http://www.papermind.net), [www.lasanta.org](http://www.lasanta.org), [www.zonacomunicacio.com](http://www.zonacomunicacio.com)

#### Diego Feijóo

Cursa estudios de Diseño Gráfico (1991-95). Después de su graduación adquiere experiencia profesional formando parte de Summa Comunicació y posteriormente del estudio de Mario Eskenazi. En el año 2000, forma su propio estudio de diseño especializado en Identidad Visual. Su trabajo ha sido premiado y reconocido por las organizaciones ED Awards (European Design Awards), ISTD (International Typographic Awards, London), ADC\*E awards (Art Directors Club of Europe) y Premio LAUS, Barcelona (ADG-FAD). Es el profesor responsable del módulo de Diseño Gráfico Editorial.  
[www.dfeijoo.com](http://www.dfeijoo.com)

#### Xavier Grau

Licenciado en Ciencias Económicas por la UAB. Diplomado en Publicidad por CENP-MIT. Socio y Director de Estrategia y Naming en el estudio Luna. Director de Naming en Nom-Nam. Ha conceptualizado proyectos para Applus, Caprabo, Editorial Planeta, Plus, Esade Creapolis, VOC...y ganado 4 premios Laus de Naming y 1 Laus de Diseño. Ha sido director de estrategia y Naming en Summa Comunicació. Es el profesor responsable de Estrategia y Naming.  
[www.lunadisseny.com](http://www.lunadisseny.com)

## Docentes y colaboradores

### Salvatore Benintende / TVBOY

Ilustrador, artista urbano y diseñador gráfico, nacido en Palermo. Se licenció en Diseño Gráfico en el Politécnico de Milán. Como artista ha expuesto su obra en galerías y museos de todo el mundo: Iguapop Gallery de Barcelona, el Pabellón de Arte Contemporáneo de Milán, el Auditorium de Roma, Gallery de Copenhagen, Progr Art Space de Berna, Aishiti Art Festival de Faqra en Líbano, el Museo de Historia de Zaragoza, el Cube Art Festival de La Habana... Como diseñador e ilustrador ha trabajado para clientes como HP, Samsung, Smart, Fiat, Nescafé, Enri, Inoxcrom, L'illa o La Rinascente. [www.thetvboy.com](http://www.thetvboy.com)

### Iván Bravo

Ilustrador. Graduado Superior en Diseño Gráfico (2005). Ha participado en distintas exposiciones individuales y colectivas en Barcelona (FAD, Sala Vinçon, Fira Barcelona...), Nantes, Lisboa... Imparte el módulo de Ilustración Editorial. [www.ivanbravo.com](http://www.ivanbravo.com)

### Meritxell Duran

Trabaja en el campo de la ilustración, de la animación, de los objetos y de la escultura. Publica ilustraciones en La Vanguardia, El Mundo, El Periódico, Editorial Media-Vaca... Es fundadora de Ediciones Socorro. Ha trabajado para empresas como Nani Marquina, Renault Design, Ajuntament de Barcelona, Ajuntament de L' Hospitalet, Imagina, Cha-Cha, Hierba Monesal, TV3... Ha expuesto en distintas galerías de Barcelona como la Sala Vinçon, Sala Principal Sombrerers o La Santa. Imparte el módulo de Ilustración y Toy Art. [www.meriduran.com](http://www.meriduran.com)

### David Guerra

Desde 2002 es el responsable de DG Estudio, empresa de Diseño Gráfico y comunicación, especializada en imagen corporativa, diseño editorial y packaging. Entre 1989 y 2002 trabaja con Yves Zimmermann, Premio Nacional de Diseño, realizando y coordinando proyectos gráficos para Antonio Puig Perfumes, Arbora & Ausonia, Aena, Banco de España, Casa de la Moneda, Ercros, Isdin, Mercats de Barcelona o el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, entre otros clientes. [www.dgestudio.com](http://www.dgestudio.com)

### Mikel Jaso

Se forma como Diseñador Gráfico en Barcelona. Desde 2001 colabora habitualmente como ilustrador en periódicos, revistas y editoriales de ámbito nacional e internacional, práctica que compatibiliza con las de diseñador gráfico –especialmente en los campos relacionados con el mundo editorial y cultural– y con el desarrollo de su propia obra gráfica. Entre sus clientes destacan los diarios Público, La Vanguardia, The New York Times, Il Sole 24 Ore o Courrier International. [www.mikeljaso.com](http://www.mikeljaso.com)

### Rubén León (de Asmatik Estudio)

Asmatik Estudio es una productora audiovisual y un estudio de diseño especializado en proyectos de animación, ilustración, web y gráfico. Entre sus más recientes trabajos destacan el de Motion Graphics para el Consell de Joventut d'Espanya (CJE), la presentación corporativa de la nueva imagen de Imago Group, el video-presentación del 22@ como nuevo marco urbanístico de Barcelona, la serie de animación *Trucat* coproducida con la Xarxa de Televisions Locals y la gráfica de la presentación de la campaña "Dale la Vuelta al Mundo" de Intermon Oxfam. Imparte el módulo de Ilustración y Motion Graphics. [www.asmatik.net](http://www.asmatik.net)

### Eduardo Manso

Tipógrafo, diseñador gráfico y editorial. Tras graduarse en Diseño Gráfico, se especializó en Comunicación Visual en Argentina. Combina su actividad como diseñador gráfico *freelance* con el diseño de nuevas tipografías. Es el autor de [www.emtype.net](http://www.emtype.net), una página cuya filosofía se centra en la producción de tipografías de calidad, tanto para cartelería como para el uso de texto. [www.eduardomanso.com](http://www.eduardomanso.com)

### Xavier Martínez

Gerente, director de arte y creativo en La Sixtina, empresa especializada en dirección creativa de comunicación y retoque fotográfico de moda, publicidad y editorial. Ha desarrollado responsabilidades creativas para Nutrexpá, Fujifilm, Moët & Chandon, Dom Pérignon, Veuve Clicqot, Hennessy, Joselito, Victorio & Lucchino, Sensilis,... [www.lasixtina.com](http://www.lasixtina.com)

### **Carles Murillo**

Desde 2002 es integrante del estudio BIS, en Barcelona. Especializado en diseño editorial y tipografía, trabaja para entidades del ámbito cultural, y ha recibido diversos premios como Laus, Daniel Gil (Visual), ADC NY, Type Director's Club Tokyo o ADCE. En 2005 co-funda la publicación independiente Papermind. Imparte el módulo de Ilustración y tipografía.

[www.carlesmurillo.com](http://www.carlesmurillo.com)

### **Juan Carlos Noria**

Artista plástico nacido en Venezuela y formado en artes visuales en Ottawa (Canadá). Acabó sus estudios en 1986 y en 1992 empezó a interesarse por el grafiti y cambió su nombre a Royal, adoptando una nueva línea artística. Desde hace cinco años, vive en Barcelona. Imparte el módulo de Ilustración Urban y Publicidad de Guerrilla.

[www.mejuan.tumblr.com](http://www.mejuan.tumblr.com)

### **Javier Pereda**

Inicia su carrera profesional como diseñador en Gráfica junto a Pablo Martín y Fernando Gutiérrez (1999-2004). Paralelamente funda Esiete ([www.esiete.com](http://www.esiete.com)) en el año 2000, desarrollando proyectos de identidad visual, dirección de arte y web, reconocidos con diversos galardones nacionales (Premios Laus, Premios Letra...) e internacionales (ADCE Art Directors Club Europe, European Design Awards...). [www.javierpereda.com](http://www.javierpereda.com)

### **Francis Rebollar (Sr. Komuro)**

Estudió Diseño Gráfico en Barcelona y se consolidó como Director de Arte en agencias como Tandem DBBO, Casadevall y

Pedreño&PRG, Imagina o Delvico Bates. Entre sus clientes destacan VolksWagen, Danone, Iberia o el Ajuntament de Barcelona. En 1999 se traslada a Nueva York, colaborando con agencias de publicidad y estudios de Diseño Gráfico como *freelance* (Green Team, Ribbit y The 2 floor). Tras su vuelta de Estados Unidos, se instala en Barcelona donde funda el estudio de Diseño Gráfico y comunicación *Potaje*, con clientes como el Ajuntament de Barcelona, Televisió de Catalunya, Junta de Andalucía, Dea Planeta o Hipermercado Vinçon. En la actualidad está al frente de *Wanted Estudio*. Imparte el módulo de Ilustración Aplicada a decoración de espacios públicos y efímeros.

[www.srkomuro.com](http://www.srkomuro.com)

### **Josep Roca**

Publicista y Escritor. Ha publicado las novelas *Empate a cero*, *No me digas nada más*, *Això és Ràdio Pica* y *Potser* y el libro-objeto *Cartas a chicas que bailan* en colaboración con el artista plástico Juan Cardosa para la empresa Tintas Alternativas Ediciones.

### **Viviana Urani**

Consultora de comunicación especializada en el ámbito social. Como socia fundadora de la consultora Clic-Clac, elabora planes de comunicación corporativa y estrategias de posicionamiento de marca. Ha sido responsable de la imagen corporativa de la Fundación Vicente Ferrer, co-promotora del proyecto de micropoesía En3palabras y coordinadora de proyectos en SinergiQ, una asesoría en relaciones internacionales.

[www.clic-clac.es](http://www.clic-clac.es)

## **INFORMACIÓN ADICIONAL**

Los masters de IDEP son programas de especialización en áreas concretas del Diseño Gráfico. El plan de estudios se compone de la suma de dos postgrados, cuyos programas están especialmente diseñados para que la formación recibida sea complementaria y no se solapen contenidos, al tiempo que se profundiza en dos áreas de conocimiento muy relacionadas. Los masters de IDEP se imparten en modalidad de *part time* con asistencia de cuatro tardes por semana. La principal ventaja de cursar dos postgrados de forma simultánea bajo el formato de Master, es –además de la titulación superior– el hecho de que sólo sea necesario presentar un único Proyecto Final que integre y revalide los conocimientos aportados por ambos planes de estudios. Y ello es posible en un año académico.

El precio vigente para el año académico 2011/2012 en modalidad de pago al contado (existe también una opción de pago aplazado) es de 7.595€

Si necesitas más información o quieres matricularte, contacta con IDEP por teléfono 934 161 012 o por e-mail [info@idep.es](mailto:info@idep.es).