

# Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic

## Este profesional será capaz de:

- Elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.
- Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.
- Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

## Duración:

2.000 horas: 2 cursos académicos, incluida la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

**Idioma:** Español

| Denominación del módulo<br><i>Todos los módulos se imparten en español</i> | Curso 1º                         | Curso 2º                         |       | Duración del currículo<br>Horas lectivas | Créditos ECTS |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------|------------------------------------------|---------------|
|                                                                            | 2 semestres<br>(Horas semanales) | 2 semestres<br>(Horas semanales) | Horas |                                          |               |
| Dibujo aplicado al cómic                                                   | 4                                |                                  |       | 130                                      | 8             |
| Formación y orientación laboral                                            | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Fotografía                                                                 | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Fundamentos de la representación y la expresión visual                     | 4                                |                                  |       | 135                                      | 8             |
| Historia del cómic                                                         | 3                                |                                  |       | 100                                      | 6             |
| Medios informáticos                                                        | 3                                |                                  |       | 100                                      | 6             |
| Representación espacial aplicada                                           | 5                                |                                  |       | 160                                      | 10            |
| Técnicas de expresión gráfica                                              | 5                                |                                  |       | 160                                      | 10            |
| Teoría de la imagen                                                        | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Guion y estructura narrativa                                               |                                  | 4                                |       | 110                                      | 6             |
| Informática aplicada al cómic                                              |                                  | 4                                |       | 110                                      | 6             |
| Iniciativa emprendedora                                                    |                                  | 2                                |       | 55                                       | 3             |
| Lengua extranjera profesional                                              |                                  | 2                                |       | 55                                       | 3             |
| Lenguaje audiovisual del cómic                                             |                                  | 3                                |       | 70                                       | 4             |
| Producción gráfica industrial                                              |                                  | 5                                |       | 125                                      | 8             |
| Proyectos de cómic                                                         |                                  | 10                               |       | 245                                      | 18            |
| <b>Suma de horas</b>                                                       | <b>30</b>                        | <b>30</b>                        |       | <b>1750</b>                              |               |
| Proyecto integrado                                                         |                                  |                                  | 50    | 50                                       | 7             |
| Fase de formación práctica                                                 |                                  |                                  | 200   | 200                                      | 5             |
| <b>TOTALES</b>                                                             |                                  |                                  |       | <b>2000</b>                              | <b>120</b>    |

## Referencia legislativa

Enseñanzas Mínimas del título:

[Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre](#)

Currículo de la Comunidad de Madrid:

[Decreto 120/2022, de 30 de noviembre](#)

Pruebas de acceso:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)

# Higher Education in Plastic Arts and Design In Comics

**The student will acquire General Skills relating to:**

- Creating an original comic work that has formal and functional quality, from either one's own project or a specific professional assignment.
- Planning the execution of the project by defining the most appropriate expressive, formal, functional, aesthetic and technical resources.
- Developing the different phases of the project and the corresponding quality controls in order to obtain an end product that meets the graphic, communicative and expressive objectives that are expected in the professional world.

**Duration:**

2,000 hours: 2 academic courses, including the practical training phase in companies, studios or workshops.

**Language:** Spanish

| Modules designation<br><i>All modules are taught in Spanish</i> | 1st course                    | 2nd course                    |       | Curriculum duration<br>Teaching hours | ECTS credits |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------|---------------------------------------|--------------|
|                                                                 | 2 Semesters<br>(Weekly hours) | 2 semesters<br>(Weekly hours) | Hours |                                       |              |
| Drawing applied to the comic                                    | 4                             |                               |       | 130                                   | 8            |
| Training and career guidance                                    | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Photography                                                     | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Basis of visual representation and expression                   | 4                             |                               |       | 135                                   | 8            |
| The history of the comic                                        | 3                             |                               |       | 100                                   | 6            |
| IT media                                                        | 3                             |                               |       | 100                                   | 6            |
| Applied spatial representation                                  | 5                             |                               |       | 160                                   | 10           |
| Techniques of graphic expression                                | 5                             |                               |       | 160                                   | 10           |
| The theory of image                                             | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Script and narrative structure                                  |                               | 4                             |       | 110                                   | 6            |
| IT applied to comics                                            |                               | 4                             |       | 110                                   | 6            |
| Entrepreneurship                                                |                               | 2                             |       | 55                                    | 3            |
| Professional foreign language                                   |                               | 2                             |       | 55                                    | 3            |
| Audiovisual language of comics                                  |                               | 3                             |       | 70                                    | 4            |
| Industrial graphic production                                   |                               | 5                             |       | 125                                   | 8            |
| Comic projects                                                  |                               | 10                            |       | 245                                   | 18           |
| <b>Total hours</b>                                              | 30                            | 30                            |       | <b>1750</b>                           |              |
| Integrated project                                              |                               |                               | 50    | 50                                    | 7            |
| Practical training in companies, studios or workshops           |                               |                               | 200   | 200                                   | 5            |
| <b>TOTAL</b>                                                    |                               |                               |       | <b>2000</b>                           | <b>120</b>   |

**Legislative reference**

Minimum teachings of the title:

[Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre](#)

Curriculum of the Community of Madrid:

[Decreto 120/2022, de 30 de noviembre](#)

Access tests:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)

# Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía

## Este profesional será capaz de:

- Elaborar obra original de fotografía a partir de un encargo profesional determinado o de un proyecto propio.
- Definir las variables formales, funcionales, estéticas y técnicas del proyecto de fotografía, planificar el proceso y saber realizarlo.
- Organizar y desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para garantizar un producto fotográfico acorde a los parámetros profesionales exigibles.

## Duración:

2.000 horas: 2 cursos académicos, incluida la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

## Idioma: Español

| Denominación del módulo<br><i>Todos los módulos se imparten en español</i> | Curso 1º                         | Curso 2º                         |       | Duración del currículo<br>Horas lectivas | Créditos ECTS |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------|------------------------------------------|---------------|
|                                                                            | 2 semestres<br>(Horas semanales) | 2 semestres<br>(Horas semanales) | Horas |                                          |               |
| Formación y orientación laboral                                            | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Fundamentos de la representación y la expresión visual                     | 4                                |                                  |       | 135                                      | 8             |
| Historia de la fotografía                                                  | 3                                |                                  |       | 100                                      | 6             |
| Lenguaje y tecnología audiovisual                                          | 8                                |                                  |       | 265                                      | 18            |
| Medios informáticos                                                        | 3                                |                                  |       | 100                                      | 6             |
| Teoría de la imagen                                                        | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Teoría fotográfica                                                         | 8                                |                                  |       | 265                                      | 18            |
| Informática aplicada a la fotografía                                       |                                  | 4                                |       | 110                                      | 6             |
| Iniciativa emprendedora                                                    |                                  | 2                                |       | 55                                       | 3             |
| Lengua extranjera profesional                                              |                                  | 2                                |       | 55                                       | 3             |
| Proyectos de fotografía                                                    |                                  | 10                               |       | 245                                      | 18            |
| Técnica fotográfica                                                        |                                  | 9                                |       | 215                                      | 10            |
| Técnicas finales fotográficas                                              |                                  | 3                                |       | 75                                       | 4             |
| <b>Suma de horas</b>                                                       | 30                               | 30                               |       | <b>1750</b>                              |               |
| Proyecto integrado                                                         |                                  |                                  | 50    | 50                                       | 7             |
| Fase de formación práctica                                                 |                                  |                                  | 200   | 200                                      | 5             |
| <b>TOTALES</b>                                                             |                                  |                                  |       | <b>2000</b>                              | <b>120</b>    |

## Referencia legislativa

Enseñanzas Mínimas del título:

[Real Decreto 1432/2012, de 11 de octubre](#)

Currículo de la Comunidad de Madrid:

[Decreto 24/2023, de 29 de marzo](#)

Pruebas de acceso:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)

# Higher Education in Plastic Arts and Design In Photography

**The student will acquire General Skills relating to:**

- Creating original photographic work for a specific professional assignment or for one's own project.
- Defining the formal, functional, aesthetic and technical variables of the photographic project, plan the process and know how to carry it out.
- Organising and progressing the different phases of the project and the corresponding quality controls in order to ensure a photographic product that meets the expected professional parameters.

**Duration:**

2,000 hours: 2 academic courses, including the practical training phase in companies, studios or workshops.

**Language:** Spanish

| Modules designation<br><i>All modules are taught in Spanish</i> | 1st course                    | 2nd course                    |       | Curriculum duration<br>Teaching hours | ECTS credits |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------|---------------------------------------|--------------|
|                                                                 | 2 Semesters<br>(Weekly hours) | 2 semesters<br>(Weekly hours) | Hours |                                       |              |
| Training and career guidance                                    | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Basis of visual representation and expression I                 | 4                             |                               |       | 135                                   | 8            |
| The history of photography                                      | 3                             |                               |       | 100                                   | 6            |
| Audiovisual language and technology                             | 8                             |                               |       | 265                                   | 18           |
| IT media                                                        | 3                             |                               |       | 100                                   | 6            |
| The theory of image                                             | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Teoría fotográfica                                              | 8                             |                               |       | 265                                   | 18           |
| IT applied to photography                                       |                               | 4                             |       | 110                                   | 6            |
| Entrepreneurship                                                |                               | 2                             |       | 55                                    | 3            |
| Professional foreign language                                   |                               | 2                             |       | 55                                    | 3            |
| Photography projects                                            |                               | 10                            |       | 245                                   | 18           |
| Photographic technique                                          |                               | 9                             |       | 215                                   | 10           |
| Final photographic techniques                                   |                               | 3                             |       | 75                                    | 4            |
| <b>Total hours</b>                                              | 30                            | 30                            |       | <b>1750</b>                           |              |
| Integrated project                                              |                               |                               | 50    | 50                                    | 7            |
| Practical training phase                                        |                               |                               | 200   | 200                                   | 5            |
| <b>TOTAL</b>                                                    |                               |                               |       | <b>2000</b>                           | <b>120</b>   |

**Legislative reference**

Minimum teachings of the title:

[Real Decreto 1432/2012, de 11 de octubre](#)

Curriculum of the Community of Madrid:

[Decreto 24/2023, de 29 de marzo](#)

Access tests:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)

# Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Audiovisual

## COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL

### Este profesional será capaz de:

- Idear y realizar productos audiovisuales de calidad técnica y artística que comuniquen eficientemente el mensaje deseado mediante la utilización de la imagen, la tipografía, los efectos visuales, los recursos y el lenguaje de las técnicas audiovisuales.
- Planificar y llevar a cabo la producción y bochinchearmos de producto audiovisual y el control de calidad en cada etapa del proyecto.
- Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes, para garantizar que el producto final expresa de forma óptima los objetivos comunicativos.

### Duración:

2.000 horas: 2 cursos académicos, incluida la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

### Idioma: Español

| Denominación del módulo<br><i>Todos los módulos se imparten en español</i> | Curso 1º                         | Curso 2º                         |       | Duración del currículo<br>Horas lectivas | Créditos ECTS |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------|------------------------------------------|---------------|
|                                                                            | 2 semestres<br>(Horas semanales) | 2 semestres<br>(Horas semanales) | Horas |                                          |               |
| Formación y orientación laboral                                            | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Fotografía                                                                 | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Fundamentos de la representación y la expresión visual                     | 4                                |                                  |       | 135                                      | 8             |
| Historia de la imagen audiovisual y multimedia                             | 3                                |                                  |       | 100                                      | 6             |
| Lenguaje y tecnología audiovisual                                          | 8                                |                                  |       | 265                                      | 18            |
| Medios informáticos                                                        | 3                                |                                  |       | 100                                      | 6             |
| Recursos gráficos y tipográficos                                           | 6                                |                                  |       | 200                                      | 12            |
| Teoría de la imagen                                                        | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Guion y estructura narrativa                                               |                                  | 4                                |       | 110                                      | 6             |
| Informática aplicada a la gráfica audiovisual                              |                                  | 4                                |       | 110                                      | 6             |
| Iniciativa emprendedora                                                    |                                  | 2                                |       | 55                                       | 3             |
| Lengua extranjera profesional                                              |                                  | 2                                |       | 55                                       | 3             |
| Proyectos de gráfica audiovisual                                           |                                  | 10                               |       | 245                                      | 18            |
| Técnicas 3D                                                                |                                  | 8                                |       | 180                                      | 10            |
| <b>Suma de horas</b>                                                       | <b>30</b>                        | <b>30</b>                        |       | <b>1750</b>                              |               |
| Proyecto integrado                                                         |                                  |                                  | 50    | 50                                       | 7             |
| Fase de formación práctica                                                 |                                  |                                  | 200   | 200                                      | 5             |
| <b>TOTALES</b>                                                             |                                  |                                  |       | <b>2000</b>                              | <b>120</b>    |

### Referencia legislativa

Enseñanzas Mínimas del título:

[Real Decreto 1430/2012, de 11 de octubre](#)

Currículo de la Comunidad de Madrid:

[Decreto 121/2022, de 30 de noviembre](#)

Pruebas de acceso:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)

# Higher Education in Plastic Arts and Audiovisual Graphic Design

## The student will acquire General Skills relating to:

- Devising and creating audiovisual products of technical and artistic quality that efficiently communicate the desired message by using an imagery, topography, visual effects and the resources and language of audiovisual techniques.
- Planning and undertaking the production and post-production of an audiovisual product and applying quality controls throughout each stage of the project.
- Organising and carrying out the different phases of the project and the corresponding quality controls in order to ensure that the end product expresses in the best possible way the communicative objectives of the project.

## Duration:

2,000 hours: 2 academic courses, including the practical training phase in companies, studios or workshops.

## Language: Spanish

| Modules designation<br><i>All modules are taught in Spanish</i> | 1st course                    | 2nd course                    |       | Curriculum duration<br>Teaching hours | ECTS credits |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------|---------------------------------------|--------------|
|                                                                 | 2 Semesters<br>(Weekly hours) | 2 Semesters<br>(Weekly hours) | Hours |                                       |              |
| Training and career guidance                                    | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Photography                                                     | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Basis of visual representation and expression                   | 4                             |                               |       | 135                                   | 8            |
| History of audiovisual and multimedia image                     | 3                             |                               |       | 100                                   | 6            |
| Audiovisual language and technology                             | 8                             |                               |       | 265                                   | 18           |
| IT media                                                        | 3                             |                               |       | 100                                   | 6            |
| Graphic and typographic resources                               | 6                             |                               |       | 200                                   | 12           |
| The theory of image                                             | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Script and narrative structure                                  |                               | 4                             |       | 110                                   | 6            |
| IT applied to audiovisual graphic design                        |                               | 4                             |       | 110                                   | 6            |
| Entrepreneurship                                                |                               | 2                             |       | 55                                    | 3            |
| Professional foreign language                                   |                               | 2                             |       | 55                                    | 3            |
| Audiovisual graphic projects                                    |                               | 10                            |       | 245                                   | 18           |
| 3D techniques                                                   |                               | 8                             |       | 180                                   | 10           |
| <b>Total hours</b>                                              | 30                            | 30                            |       | <b>1750</b>                           |              |
| Integrated project                                              |                               |                               | 50    | 50                                    | 7            |
| Practical training phase                                        |                               |                               | 200   | 200                                   | 5            |
| <b>TOTAL</b>                                                    |                               |                               |       | <b>2000</b>                           | <b>120</b>   |

## Legislative reference

Minimum teachings of the title:

[Real Decreto 1430/2012, de 11 de octubre](#)

Curriculum of the Community of Madrid:

[Decreto 121/2022, de 30 de noviembre](#)

Access tests:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)

# Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria

## Este profesional será capaz de:

- Proponer y realizar soluciones gráficas para transmitir mensajes publicitarios por encargo de empresas, instituciones u otros profesionales.
- Planificar el desarrollo del proyecto de imagen publicitaria desde la identificación del encargo comunicativo, la definición de los aspectos formales y estéticos, funcionales y técnicos, hasta la realización del producto gráfico acabado.
- Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los correspondientes controles de calidad que garanticen la expresión gráfica óptima del mensaje.

## Duración:

2.000 horas: 2 cursos académicos, incluida la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

## Idioma: Español

| Denominación del módulo<br><i>Todos los módulos se imparten en español</i> | Curso 1º                         | Curso 2º                         |       | Duración del currículo<br>Horas lectivas | Créditos ECTS |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------|------------------------------------------|---------------|
|                                                                            | 2 semestres<br>(Horas semanales) | 2 semestres<br>(Horas semanales) | Horas |                                          |               |
| Formación y orientación laboral                                            | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Fotografía                                                                 | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Fundamentos de la representación y la expresión visual                     | 4                                |                                  |       | 135                                      | 8             |
| Fundamentos del diseño gráfico                                             | 6                                |                                  |       | 200                                      | 12            |
| Historia de la imagen publicitaria                                         | 3                                |                                  |       | 100                                      | 6             |
| Lenguaje y tecnología audiovisual                                          | 8                                |                                  |       | 265                                      | 18            |
| Medios informáticos                                                        | 3                                |                                  |       | 100                                      | 6             |
| Teoría de la imagen                                                        | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Informática aplicada a la gráfica publicitaria                             |                                  | 4                                |       | 110                                      | 6             |
| Iniciativa emprendedora                                                    |                                  | 2                                |       | 55                                       | 3             |
| Lengua extranjera profesional                                              |                                  | 2                                |       | 55                                       | 3             |
| Proyectos de gráfica publicitaria                                          |                                  | 10                               |       | 245                                      | 18            |
| Teoría de la publicidad y marketing                                        |                                  | 5                                |       | 120                                      | 7             |
| Tipografía                                                                 |                                  | 7                                |       | 170                                      | 9             |
| <b>Suma de horas</b>                                                       | <b>30</b>                        | <b>30</b>                        |       | <b>1750</b>                              |               |
| Proyecto integrado                                                         |                                  |                                  | 50    | 50                                       | 7             |
| Fase de formación práctica                                                 |                                  |                                  | 200   | 200                                      | 5             |
| <b>TOTALES</b>                                                             |                                  |                                  |       | <b>2000</b>                              | <b>120</b>    |

## Referencia legislativa

Enseñanzas Mínimas del título:

[Real Decreto 1431/2012, de 11 de octubre](#)

Currículo de la Comunidad de Madrid:

[Decreto 123/2022, de 30 de noviembre](#)

Pruebas de acceso:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)

# Higher Education in Plastic Arts and Design in Graphic Design for Advertising

## The student will acquire General Skills relating to:

- Proposing and executing graphic solutions to transmit advertising messages requested by companies, institutions or other professionals.
- Planning the development of an advertising image project from the identification of the communicative assignment, the definition of the formal, aesthetic, functional and technical aspects to the execution of the finished graphic product.
- Organising and carrying out the different phases of the project and the corresponding quality controls that guarantee the best-possible graphic expression of the message.

## Duration:

2,000 hours: 2 academic courses, including the practical training phase in companies, studios or workshops.

## Language: Spanish

| Modules designation<br><i>All modules are taught in Spanish</i> | 1st course                    | 2nd course                    |       | Curriculum duration<br>Teaching hours | ECTS credits |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------|---------------------------------------|--------------|
|                                                                 | 2 Semesters<br>(Weekly hours) | 2 Semesters<br>(Weekly hours) | Hours |                                       |              |
| Training and career guidance                                    | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Photography                                                     | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Basis of visual representation and expression                   | 4                             |                               |       | 135                                   | 8            |
| Fundamentals of graphic design                                  | 6                             |                               |       | 200                                   | 12           |
| The history of the image in advertising                         | 3                             |                               |       | 100                                   | 6            |
| Audiovisual language and technology                             | 8                             |                               |       | 265                                   | 18           |
| IT media                                                        | 3                             |                               |       | 100                                   | 6            |
| The theory of image                                             | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| IT applied to graphic design for advertising                    |                               | 4                             |       | 110                                   | 6            |
| Entrepreneurship                                                |                               | 2                             |       | 55                                    | 3            |
| Professional foreign language                                   |                               | 2                             |       | 55                                    | 3            |
| Graphic advertising projects                                    |                               | 10                            |       | 245                                   | 18           |
| Theory of publicity and marketing                               |                               | 5                             |       | 120                                   | 7            |
| Typography                                                      |                               | 7                             |       | 170                                   | 9            |
| <b>Total hours</b>                                              | 30                            | 30                            |       | <b>1750</b>                           |              |
| Integrated project                                              |                               |                               | 50    | 50                                    | 7            |
| Practical training in companies, studios or workshops           |                               |                               | 200   | 200                                   | 5            |
| <b>TOTAL</b>                                                    |                               |                               |       | <b>2000</b>                           | <b>120</b>   |

## Legislative reference

Minimum teachings of the title:

[Real Decreto 1431/2012, de 11 de octubre](#)

Curriculum of the Community of Madrid:

[Decreto 123/2022, de 30 de noviembre](#)

Access tests:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)

# Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración

## Este profesional será capaz de:

- Elaborar obra original de ilustración de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.
- Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.
- Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

## Duración:

2.000 horas: 2 cursos académicos, incluida la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

## Idioma: Español

| Denominación del módulo<br><i>Todos los módulos se imparten en español</i> | Curso 1º                         | Curso 2º                         |       | Duración del currículo<br>Horas lectivas | Créditos ECTS |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------|------------------------------------------|---------------|
|                                                                            | 2 semestres<br>(Horas semanales) | 2 semestres<br>(Horas semanales) | Horas |                                          |               |
| Formación y orientación laboral                                            | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Fotografía                                                                 | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Fundamentos de la representación y la expresión visual                     | 4                                |                                  |       | 135                                      | 8             |
| Historia de la ilustración                                                 | 3                                |                                  |       | 100                                      | 6             |
| Medios informáticos                                                        | 3                                |                                  |       | 100                                      | 6             |
| Representación espacial aplicada                                           | 5                                |                                  |       | 160                                      | 10            |
| Técnicas de expresión gráfica                                              | 5                                |                                  |       | 160                                      | 10            |
| Técnicas gráficas tradicionales                                            | 4                                |                                  |       | 135                                      | 8             |
| Teoría de la imagen                                                        | 2                                |                                  |       | 65                                       | 4             |
| Dibujo aplicado a la ilustración                                           |                                  | 7                                |       | 175                                      | 10            |
| Informática aplicada a la ilustración                                      |                                  | 4                                |       | 110                                      | 6             |
| Iniciativa emprendedora                                                    |                                  | 2                                |       | 55                                       | 3             |
| Lengua extranjera profesional                                              |                                  | 2                                |       | 55                                       | 3             |
| Producción gráfica industrial                                              |                                  | 5                                |       | 125                                      | 8             |
| Proyectos de ilustración                                                   |                                  | 10                               |       | 245                                      | 18            |
| <b>Suma de horas</b>                                                       | 30                               | 30                               |       | <b>1750</b>                              |               |
| Proyecto integrado                                                         |                                  |                                  | 50    | 50                                       | 7             |
| Fase de formación práctica                                                 |                                  |                                  | 200   | 200                                      | 5             |
| <b>TOTALES</b>                                                             |                                  |                                  |       | <b>2000</b>                              | <b>120</b>    |

## Referencia legislativa

Enseñanzas Mínimas del título:

[Real Decreto 1433/2012, de 11 de octubre](#)

Currículo de la Comunidad de Madrid:

[Decreto 26/2023, de 29 de marzo](#)

Pruebas de acceso:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)

# Higher Education in Plastic Arts and Design in Illustration

## The student will acquire General Skills relating to:

- Creating an original work of illustration that has formal and functional quality, from whether one's own project or a specific professional assignment.
- Planning the execution of the project by defining the most appropriate expressive, formal, functional, aesthetic and technical resources.
- Developing the different phases of the project and the corresponding quality controls in order to obtain an end product that meets the graphic, communicative and expressive objectives that are expected in the professional world.

## Duration:

2,000 hours: 2 academic courses, including the practical training phase in companies, studios or workshops.

**Language:** Spanish

| Modules designation<br><i>All modules are taught in Spanish</i> | 1st course                    | 2nd course                    |       | Curriculum duration<br>Teaching hours | ECTS credits |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------|---------------------------------------|--------------|
|                                                                 | 2 Semesters<br>(Weekly hours) | 2 Semesters<br>(Weekly hours) | Hours |                                       |              |
| Training and career guidance                                    | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Photography                                                     | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Basis of visual representation and expression                   | 4                             |                               |       | 135                                   | 8            |
| The history of illustration                                     | 3                             |                               |       | 100                                   | 6            |
| IT media                                                        | 3                             |                               |       | 100                                   | 6            |
| Applied spatial representation                                  | 5                             |                               |       | 160                                   | 10           |
| Techniques of graphic expression                                | 5                             |                               |       | 160                                   | 10           |
| Traditional graphic techniques                                  | 4                             |                               |       | 135                                   | 8            |
| The theory of image                                             | 2                             |                               |       | 65                                    | 4            |
| Drawing applied to illustration                                 |                               | 7                             |       | 175                                   | 10           |
| IT applied to illustration                                      |                               | 4                             |       | 110                                   | 6            |
| Entrepreneurship                                                |                               | 2                             |       | 55                                    | 3            |
| Professional foreign language                                   |                               | 2                             |       | 55                                    | 3            |
| Industrial graphic production                                   |                               | 5                             |       | 125                                   | 8            |
| Illustration projects                                           |                               | 10                            |       | 245                                   | 18           |
| <b>Total hours</b>                                              | 30                            | 30                            |       | <b>1750</b>                           |              |
| Integrated project                                              |                               |                               | 50    | 50                                    | 7            |
| Practical training in companies, studios or workshops           |                               |                               | 200   | 200                                   | 5            |
| <b>TOTAL</b>                                                    |                               |                               |       | <b>2000</b>                           | <b>120</b>   |

## Legislative reference

Minimum teachings of the title:

[Real Decreto 1433/2012, de 11 de octubre](#)

Curriculum of the Community of Madrid:

[Decreto 26/2023, de 29 de marzo](#)

Access tests:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)