

## I.2.26. Acuerdo 26/CG de 15-12-23 por el que se aprueba el nuevo MU en Ilustración, Narrativa y Diseño por la Universidad Autónoma de Madrid

### NUEVO TÍTULO

#### 1. INFORMACIÓN GENERAL

<b>Denominación</b>
Máster Universitario en Ilustración, Narrativa y Diseño por la Universidad Autónoma de Madrid
<b>Centro/s responsable/s</b>
Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle

<b>Fecha de aprobación en Junta de Centro</b>	
---	--

<b>Oferta de plazas de nuevo ingreso</b>	25		
<b>Tipo de enseñanza</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Presencial	<input type="checkbox"/> Semipresencial	<input type="checkbox"/> A distancia
<b>¿Habilita para profesión regulada?</b>	<input type="checkbox"/> Sí	<input checked="" type="checkbox"/> No	
<b>Profesión regulada</b>			
<b>En máster, indicar carácter del título</b>			
<input type="checkbox"/> Académico	<input checked="" type="checkbox"/> Investigador	<input type="checkbox"/> Profesional	<input type="checkbox"/> Profesión regulada
<b>Lengua/s en que se imparte el título</b>	Castellano		
<b>En caso de ser título conjunto entre varias universidades</b>			
No procede.			

#### 2. JUSTIFICACIÓN

<b>Breve justificación del título propuesto, argumentando el interés académico, científico o profesional del mismo</b>
<p>a) <i>Exposición breve de los objetivos del título</i></p> <p>El Máster en Ilustración, Narrativa y Diseño tiene como propósito fundamental formar profesionales altamente capacitados en el ámbito del arte visual y la narrativa. Los objetivos específicos del programa incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Formación Integral:</b> Proporcionar a los estudiantes una formación completa y rigurosa en técnicas de ilustración, narrativa y diseño, preparándolos para enfrentar desafíos en el ámbito profesional y académico.</li> <li>• <b>Fomento de la Creatividad:</b> Estimular la capacidad creativa de los alumnos, incentivándolos a desarrollar proyectos innovadores y originales.</li> </ul>

- **Desarrollo Técnico:** Asegurar que los estudiantes adquieran habilidades técnicas avanzadas en herramientas y software de diseño e ilustración de vanguardia.
- **Comprensión Narrativa:** Profundizar en el estudio y la práctica de la narrativa visual, permitiendo a los alumnos crear historias impactantes y significativas encontrando su propia voz y estilo.
- **Integración Interdisciplinaria:** Fomentar la colaboración entre distintas disciplinas artísticas, permitiendo a los estudiantes integrar conocimientos y técnicas de diversas áreas.
- **Preparación Profesional:** Preparar a los alumnos para desempeñarse en una variedad de roles dentro de la industria creativa, desde ilustradores y diseñadores hasta directores de arte y narradores.
- **Compromiso Ético y Social:** Inculcar en los estudiantes una responsabilidad ética y social en su trabajo, enfatizando la importancia de la representación justa, el trabajo humano, la diversidad y la sostenibilidad.
- **Investigación y Crítica:** Fomentar la capacidad de los estudiantes para investigar, analizar y criticar obras y tendencias en el mundo de la ilustración, narrativa y diseño, fortaleciendo su capacidad crítica y analítica.

b) *Evidencia de la demanda actual o potencial del título y referentes externos que avalen la propuesta*  
El mundo del arte y el diseño está en constante evolución, y la confluencia de tecnología y creatividad ha impulsado la demanda de profesionales especializados en ilustración, narrativa y diseño a alturas sin precedentes. A continuación, detallamos las evidencias y tendencias que respaldan esta afirmación:

#### 1. Estudios de Mercado:

- **Tendencias Globales:** Diversos estudios de mercado, tanto a nivel nacional como internacional, han identificado un crecimiento sostenido en la industria del diseño gráfico y la ilustración. Esta expansión no solo se atribuye al aumento en la demanda de diseño para medios tradicionales, sino también al surgimiento de nuevos medios y plataformas digitales.
- **Proyecciones Futuras:** Las previsiones sugieren que esta tendencia al alza continuará en la próxima década, impulsada por la proliferación de dispositivos digitales, la expansión del consumo de contenido en línea y la creciente importancia de la marca y la identidad visual en el mercado global.

#### 2. Demanda en la Industria Editorial:

- **Diversificación de Géneros:** Mientras que en el pasado la ilustración estaba confinada a nichos específicos, ahora se ha extendido a una variedad de géneros literarios, desde novelas gráficas hasta literatura de no ficción. Las novelas gráficas, en particular, han visto un renacimiento, con autores y artistas explorando temas complejos y profundos a través de este medio.

**Publicaciones Infantiles:** El mercado de libros ilustrados para niños continúa creciendo, con un énfasis en la diversidad de historias y representaciones visuales. Todos los subsectores del libro aumentaron sus ventas en 2022 en España. La literatura infantil y juvenil destacó con un crecimiento del 8,6%, alcanzando los 469,56 millones de euros.

Desde 2019, estos libros han visto un aumento en sus ventas del 50,4% (Federación de gremios de editores de España, 2023).

### 1. Auge de Plataformas Digitales:

- **Visibilidad y Reconocimiento:** Plataformas como *Instagram* y *Behance* se han convertido en vitrinas esenciales para artistas emergentes y establecidos. Estas plataformas no solo permiten a los artistas mostrar su trabajo, sino que también ofrecen oportunidades para la colaboración y el descubrimiento por parte de agencias y clientes potenciales.
- **Monetización y Emprendimiento:** Con la introducción de tiendas en línea, plataformas de crowdfunding y el surgimiento de los NFT, los artistas ahora tienen más oportunidades que nunca para monetizar su trabajo y emprender proyectos independientes. Los NFT, en particular, representan una revolución en la forma en que se valora y se comercializa el arte digital, ofreciendo a los artistas una nueva vía para vender sus obras de manera segura y autenticada en el mundo criptográfico.

### 2. Necesidad de Narrativas Visuales en una amplitud de ámbitos:

- Además del entretenimiento, donde se circunscriben los proyectos de ficción tanto como la industria de los videojuegos, con una clara necesidad de expertos en creación de narrativas visuales, la narrativa, el *storytelling* y el relato audiovisual se aplican a sectores de actividad tan variados como el marketing, la comunicación de organizaciones en cualquier sector o el ámbito educativo, con una enorme proliferación de contenidos digitales.

#### b) Perspectivas de empleabilidad de los egresados

El Máster en Ilustración, Narrativa y Diseño se ha diseñado con una visión hacia el futuro, teniendo en cuenta las demandas actuales y emergentes del mercado laboral. Los egresados de este programa estarán equipados con habilidades y conocimientos que les abrirán puertas a una amplia variedad de oportunidades profesionales. A continuación, se detallan las perspectivas de empleabilidad para los egresados:

- ▮ **Ilustrador/a Profesional:** Los egresados podrán trabajar como ilustradores *freelance* o asociarse con editoriales, estudios de diseño, agencias de publicidad y más. Las áreas de especialización pueden incluir ilustración editorial, ilustración de libros, ilustración de moda, entre otros.
- ▮ **Diseñador/a Gráfico/a:** Ya sea en agencias de diseño, empresas de branding o como *freelancers*, los egresados estarán capacitados para crear soluciones visuales en una variedad de medios, incluidos impresos, digitales y multimedia.
- ▮ **Narrador/a Visual:** Los egresados podrán trabajar en la creación de narrativas para cómics, novelas gráficas, storyboards para cine y televisión, y otros medios que requieran la fusión de arte y narrativa.

**Director/a de Arte:** En agencias publicitarias o estudios de diseño, los egresados pueden asumir roles de liderazgo, supervisando y guiando la dirección visual de proyectos y campañas.

- ▮ **Emprendedor/a Creativo/a:** Equipados con habilidades tanto técnicas como narrativas, muchos egresados pueden optar por iniciar sus propias empresas o estudios, ofreciendo servicios de diseño, ilustración y consultoría.
- ▮ **Roles en Industrias Emergentes:** Con la constante evolución de la tecnología y los medios, surgen regularmente nuevas oportunidades. Los egresados podrán explorar roles en áreas como diseño de videojuegos, animación, realidad virtual y aumentada, entre otros.

- ▮ **Investigación/ PDI en instituciones de educación superior:** En estos momentos proliferan los títulos adscritos a los ámbitos profesionales que cubre este programa y que demandan doctores, en concreto, las líneas de investigación que abordan las distintas formas expresivas de la cultura mediática, sus identidades e imaginarios y la problemática del consumo cultural.
- c) *Relación del título con el plan estratégico de la Universidad/Centro y justificación con respecto al número de titulaciones ofertadas, número de matriculados por titulación, etc.*
- El propuesto máster oficial en ilustración, narrativa y diseño se alinea con el plan estratégico del CSEU La Salle, que busca innovar y diversificar su oferta educativa, acorde con las demandas y tendencias actuales del mercado laboral y académico. El hecho de contar con un grado en Diseño y gestión de proyectos Transmedia en la facultad de Educación y Ciencias Sociales es indicativo del compromiso de nuestra institución con la formación avanzada en disciplinas creativas y multimedia.
- La oferta de este máster complementaría de manera efectiva el grado de transmedia, permitiendo a los estudiantes una profundización y especialización en áreas concretas de la ilustración, y ofreciendo una formación más holística y completa. A nivel de matriculación, hemos observado un crecimiento sostenido en el número de estudiantes interesados en campos relacionados con la ilustración y la narrativa visual, lo que respalda la pertinencia y necesidad de un máster oficial en ilustración.
- Además, al evaluar el panorama nacional, aunque existen másteres en ilustración, se observa una demanda creciente que no está siendo satisfecha en su totalidad, en particular por la poca oferta de másteres oficiales. Nuestro centro tiene la oportunidad de posicionarse como líder en este campo, aprovechando la infraestructura y el prestigio ya ganado con el grado de transmedia.
- En conclusión, la propuesta del máster no solo refuerza el compromiso estratégico de la Universidad/Centro con la educación de calidad y vanguardia, sino que también responde a una necesidad del mercado y de los estudiantes por programas de postgrado especializados en ilustración y a la demanda general de estudios oficiales de estas características

### 3. PLAN DE ESTUDIOS

<b>Ámbito de conocimiento</b>	<b>Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual</b>
-------------------------------	--

#### Distribución de créditos:

Tipo de materia	Créditos
Obligatorias	48
Trabajo Fin de Grado/Máster	12
<b>Total</b>	<b>60</b>

**b) Estructura del plan:**

Módulo	Materia	Asignatura	Carácter	Créditos	Semestre
Investigación	Investigación	Métodos de Investigación en Arte y Diseño I	Obligatorio	6	2
		Métodos de Investigación en Arte y Diseño II	Obligatorio	6	1
Narrativa	Narrativa	Fundamentos de Narrativa Visual	Obligatorio	3	1
		Narrativas Transmedia: Creación y Desarrollo	Obligatorio	3	1
Marketing y Proyectos	Marketing	Marketing Creativo para Diseñadores e Ilustradores	Obligatorio	3	1
	Gestión de Proyectos	Gestión y Desarrollo de Proyectos Creativos	Obligatorio	3	1
Diseño	Diseño	Fundamentos y Tendencias en Diseño Contemporáneo	Obligatorio	3	1
		Diseño Editorial: Del Concepto a la Publicación	Obligatorio	3	1
Ilustración	Fundamentos de la Ilustración	Técnicas de la Ilustración y Diseño	Obligatorio	6	1
	Ámbitos prácticos de la ilustración	Ilustración Editorial	Obligatorio	3	2
		Ilustración Comercial y Publicitaria	Obligatorio	3	2
		Animación, Concept art y Diseño de Personajes	Obligatorio	3	2
		Ilustración Infantil	Obligatorio	3	2

Trabajo Fin de Máster	Proyecto Final	Proyecto Final de Máster	Obligatorio	12	2
-----------------------	----------------	--------------------------	-------------	----	---

#### 4. IMPLANTACIÓN

Cronograma de implantación del título	
Curso de inicio:	2025-26