

¿De qué especie

What species

eres tú?

are you?

# P r e s e n t a c i ó n

# P r e s e n t a t i o n

La Escuela de Arte de Murcia lleva más de 80 años formando profesionales altamente cualificados, adaptando siempre su oferta académica a los nuevos tiempos, sin olvidar la tradición, la cultura, la perfección técnica, tecnológica, artística y creativa que caracteriza a nuestras enseñanzas de calidad, públicas y gratuitas.

Unas instalaciones específicas, un entorno motivador y un profesorado especializado y comprometido con la siempre ilusionante tarea de formar buenos profesionales en las diversas disciplinas que se ofertan, hacen de nuestro atractivo y singular centro, el lugar ideal para comenzar a materializar nuestros propios sueños.

La variedad académica que se oferta en la Escuela de Arte de Murcia, comprende desde las técnicas más artesanales a la tecnología

específica aplicadas a las distintas especialidades, sin olvidar la creatividad siempre presente como emblema de los futuros creadores y profesionales.

También ofrecemos un programa Erasmus+ que permite tanto a los estudiantes como a los profesores realizar estudios y prácticas en otros países, con el enriquecimiento formativo, creativo y cultural que ello supone.

Al finalizar estos dos años de estudios obtendrás el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, equivalente al nivel 5 en el Marco Europeo de Cualificaciones, con pleno reconocimiento en él, lo que posibilita un amplio abanico de posibilidades laborales para el futuro profesional.

The Art School of Murcia has been training highly qualified professionals for more than 80 years. Our Institution's hallmark has been to update the academic offer to present-day demands taking into account tradition and culture, together with technical, technological, artistic and creative perfection.

Our specialised facilities, motivating environment and highly qualified teaching staff, always committed with the goal of training good professionals in the different fields, make this School the right place to start making dreams come true.

The academic range at this School spans from craftsmanship to specific technology, both applied to the different fields of study. Bearing in mind the ever present creativity as an emblem for future artists and professionals.

The Erasmus+ mobility Program allows both students and staff to study and train in other European countries, with the formative, creative, cultural enrichment it implies.

After these two-year courses, students are qualified as Higher Technicians in Art and Design, level 5 within the European Qualification Framework, offering a wide range of prospects for their careers.

# A n i m a c i ó n

## A n i m a t i o n

### ECTS

#### MÓDULOS

1° 2°

Fundamentos de la representación y la expresión visual	6	-
Teoría de la imagen	5	-
Formación y orientación laboral	2	3
Inglés	3	1
Fotografía	5	-
Lenguaje y tecnología audiovisual	6	5
Medios informáticos	4	6
Historia de la animación	4	3
Dibujo aplicado a la animación	5	6
Técnicas de animación	10	4
Guión y estructura narrativa	6	-
Proyectos de animación	4	16
Fase de formación práctica en empresas	-	6
Proyecto integrado	-	10
TOTALES	60	60

El Ciclo Superior de Animación está orientado a formar profesionales con capacidad para desarrollar las fases de preproducción, producción y postproducción de cualquier pieza audiovisual y de manejar técnicas tradicionales y/o digitales para satisfacer las necesidades planteadas.



## ECTS

### MODULES

	1 <sup>st</sup> year	2 <sup>nd</sup> year
--	-------------------------	-------------------------

Foundations for Visual Expression and Representation	6	-
Theory of the Image	5	-
Professional Training and Guidance	2	3
English	3	1
Photography	5	-
Audiovisual Technology and Language	6	5
Computerised Media	4	6
History of Animation	4	3
Drawing Applied to Animation	5	6
Animation Techniques	10	4
Script and Narrative Structure	6	-
Animation Projects	4	16
Internship at Firms, Studios or Workshops	-	6
Integrated Project	-	10

TOTAL	60	60
-------	----	----

The Advanced Vocational Studies in Animation (Short Cycle-Level 5 EQF) are oriented towards training professionals to develop audiovisual pieces into the different stages of preproduction, production and postproduction. Students learn to handle traditional and/or digital techniques to satisfy the proposed needs.

# Fotografía

# Photography

## ECTS

### MÓDULOS

1° 2°

Fundamentos de la representación y la expresión visual	6	-
Teoría de la imagen	5	-
Formación y orientación laboral	2	3
Inglés	3	1
Lenguaje y tecnología audiovisual	6	5
Medios informáticos	7	3
Historia de la fotografía	4	3
Teoría fotográfica	5	7
Técnica fotográfica	14	8
Proyectos de fotografía	8	14
Fase de formación práctica en empresas	-	6
Proyecto integrado	-	10
<b>TOTALES</b>	<b>60</b>	<b>60</b>

En el Ciclo Superior de Fotografía aprenderás a elaborar una obra fotográfica original, a partir de un encargo profesional o de un proyecto personal. También te enseñaremos a definir las variables técnicas, estéticas y comunicativas de tu trabajo, a planificar todo el proceso y a encontrar la metodología adecuada para realizarlo con los parámetros de calidad exigibles en el mundo profesional.



## ECTS

### MODULES

	1 <sup>st</sup> year	2 <sup>nd</sup> year
--	-------------------------	-------------------------

Foundations for Visual Expression and Representation	6	-
Theory of the Image	5	-
Professional Training and Guidance	2	3
English	3	1
Audiovisual Technology and Language	6	5
Computerised Media	7	3
History of Photography	4	3
Theory of Photography	5	7
Photography Techniques	14	8
Photography Projects	8	14
Internship at Firms, Studios or Workshops	-	6
Integrated Project	-	10
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>60</b>

By attending Advanced Vocational Studies in Photography (Short Cycle-Level 5 EQF) you will learn to develop an original and unique photographic work whether commissioned or as a personal project. We will also teach you how to define the technical, aesthetic and communicative aspects within your work, how to make a project and will find the right methodology to convey your work according to the quality parametres in the labour market.

# Gráfica Interactiva

## Interactive Design

### ECTS

#### MÓDULOS

1° 2°

Fundamentos de la representación y la expresión visual	6	-
Teoría de la imagen	5	-
Formación y orientación laboral	2	3
Inglés	3	1
Fotografía	-	5
Lenguaje y tecnología audiovisual	7	4
Medios informáticos	6	4
Historia de la imagen audiovisual y multimedia	4	3
Fundamentos del diseño gráfico	6	-
Recursos gráficos y tipográficos	6	-
Lenguaje de programación	4	5
Interfaces gráficas de usuario	3	4
Interacción experimental	-	3
Proyectos de gráfica interactiva	8	12
Fase de formación práctica en empresas	-	6
Proyecto integrado	-	10
<b>TOTALES</b>	<b>60</b>	<b>60</b>

El Ciclo de Gráfica Interactiva está orientado a formar profesionales capaces de idear y realizar piezas multimedia de calidad técnica, artística y comunicativa. Desarrollan capacidades para planificar y llevar a cabo proyectos de productos interactivos que integren y desarrollen de forma óptima conceptos de usabilidad de interfaces, arquitectura de la información y accesibilidad, grafismo digital, vídeo, sonido, etc., en función de los objetivos comunicativos del encargo.





## ECTS

### MODULES

	1 <sup>st</sup> year	2 <sup>nd</sup> year
Foundations for Visual Expression and Representation	6	-
Theory of the Image	5	-
Professional Training and Guidance	2	3
English	3	1
Photography	-	5
Audiovisual Technology and Language	7	4
Computerised Media	6	4
History of Audio Visual Image and Multimedia	4	3
Graphic Design Foundations	6	-
Typography and Graphic Resources	6	-
Programming Language	4	5
Graphical Users Interfaces	3	4
Experimental Interaction	-	3
Interactive Graphics Projects	8	12
Internship at Firms, Studios or Workshops	-	6
Integrated Project	-	10
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>60</b>

The Advanced Vocational Studies in Interactive Design (Short Cycle-Level 5 EQF) are oriented to train professionals in planning and creating high quality technical, artistic and communicative multimedia work. According to the communicative objectives commissioned, students will be able to make projects of interactive products, integrating and developing concepts such as, interfaces usability, information architecture, accessibility, digital graphics, video, sound, etc.

# Ilustración

# Illustration

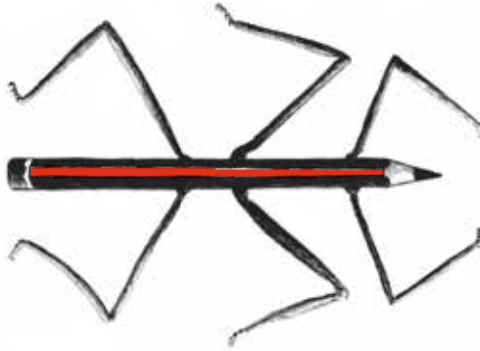
## ECTS

### MÓDULOS

1° 2°

Fundamentos de la representación y la expresión visual	6	-
Teoría de la imagen	5	-
Formación y orientación laboral	2	3
Inglés	3	1
Fotografía	-	5
Representación espacial aplicada	7	-
Medios informáticos	5	5
Historia de la ilustración	4	3
Dibujo aplicado a la ilustración	6	6
Técnicas de expresión gráfica	14	-
Producción gráfica industrial	-	5
Técnicas gráficas tradicionales	-	4
Proyectos de ilustración	8	12
Fase de formación práctica en empresas	-	6
Proyecto integrado	-	10
<b>TOTALES</b>	<b>60</b>	<b>60</b>

El Ciclo Superior de Ilustración está orientado a formar profesionales con capacidad para manejar las herramientas propias de esta disciplina, tanto tradicionales como infográficas, que sean capaces de satisfacer las necesidades planteadas en las distintas aplicaciones de la ilustración profesional, así como de adaptarse a cualquier estilo y desarrollar el propio.



## ECTS

### MODULES

**1<sup>st</sup>**  
**year**    **2<sup>nd</sup>**  
**year**

Foundations for Visual Expression and Representation	6	-
Theory of the Image	5	-
Professional Training and Guidance	2	3
English	3	1
Photography	-	5
Applied Spatial Representation	7	-
Computerised Media	5	5
History of Illustration	4	3
Drawing Applied to Illustration	6	6
Graphic Expression Techniques	14	-
Industrial Graphic Production	-	5
Traditional Graphic Techniques	-	4
Illustration Projects	8	12
Internship at firms, studios or workshops	-	6
Integrated Project	-	10
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>60</b>

The Advanced Vocational Studies in Illustration (Short Cycle-Level 5 EQF) train future professionals to handle the appropriate tools. Students are qualified in traditional illustration, as well as infographics, allowing them to suit the different practices within the field, adapt to any particular style and develop their own.

# J o y e r í a A r t í s t i c a

## A r t i s t i c J e w e l l e r y

### ECTS

#### MÓDULOS

1° 2°

Dibujo artístico y color	5	-	El Ciclo Formativo de Grado Superior de Joyería tiene como objetivo proporcionar a los alumnos una formación artística de calidad y desarrollar su capacidad creativa, garantizando su cualificación profesional para crear joyas con un lenguaje personal y resolver los problemas que se planteen durante el proceso de su actividad profesional. También posibilita resolver problemas artísticos y técnicos que se plantean durante el proceso de realización y efectuar el seguimiento de las innovaciones y nuevas propuestas en el ámbito funcional y estético.
Modelado y maquetismo	3	3	
Dibujo técnico	6	-	
Historia de la orfebrería, joyería y bisutería	3	3	
Formación y orientación laboral	3	3	
Inglés	3	3	
Diseño asistido por ordenador	-	6	
Materiales y tecnología: orfebrería y joyería	4	4	
Audiovisuales	6	-	
Proyectos de joyería	12	22	
Taller de joyería	15	10	
Fase de formación práctica en empresas	-	-	
Proyecto final (3 <sup>er</sup> año)	-	-	
<b>TOTALES</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	



## ECTS

### MODULES

**1<sup>st</sup>  
year**    **2<sup>nd</sup>  
year**

Colour and Artistic Drawing	5	-
Model Making	3	3
Technical Drawing	6	-
History of Goldsmithing, Jewellery and Fashion Jewellery	3	3
Professional Training and Guidance	3	3
English	3	3
Computer Aided Design	-	6
Materials and Technology: Goldsmithing and Jewellery	4	4
Audiovisuals	6	-
Jewellery Projects	12	22
Jewellery Workshop	15	10
Internship at Firms, Studios or Workshops	-	-
Final Project (3 <sup>rd</sup> year)		
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>60</b>

The Advanced Vocational Studies in Artistic Jewellery (Level 5 EQF) are aimed at providing students with a high quality artistic training and help them develop their creative skills. Students are granted professional qualification to create jewellery pieces with a personal language. These studies will help trainees to solve any artistic and technical problems that may arise during the elaboration process. Students will also be encouraged to follow trends and innovations regarding functional and aesthetic aspects.

# Modelismo y Maquetismo

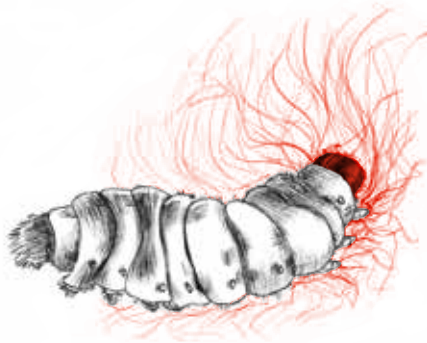
## Model Making

### ECTS

#### MÓDULOS

1° 2°

Dibujo del natural	5	3	En Modelismo y Maquetismo nuestro objetivo es formar profesionales conocedores de las técnicas y procesos de mecanizado actuales (Tecnologías de prototipado y fabricación de objetos 3D) con tres objetivos: en primer lugar, crear y fabricar diseños propios, en segundo lugar, transformar ideas de otros profesionales en los campos de la arquitectura, el urbanismo, la publicidad, el diseño de interiores, el diseño de objetos, la ingeniería, fallas... en prototipos y maquetas que ayuden a materializar sus ideas, por último, el desarrollo de ficticios para campañas publicitarias, en atrezzo de espectáculos o como elementos de escenas cinematográficas
Historia del diseño industrial	3	3	
Dibujo técnico	8	4	
Formación y orientación laboral	3	3	
Inglés	3	3	
Diseño asistido por ordenador	4	-	
Materiales y tecnología: modelismo	4	-	
Ergonomía y antropometría	-	8	
Teoría y ciencia del diseño	4	4	
Audiovisuales	1	6	
Taller de modelismo y maquetismo	25	20	
Fase de formación práctica en empresas	-	-	
Proyecto final (3 <sup>er</sup> año)	-	-	
TOTALES	60	60	



## ECTS

### MODULES

**1<sup>st</sup>  
year**    **2<sup>nd</sup>  
year**

Natural Drawing	5	3	<p>In Model Making our purpose is to train professionals to expertise present-day mechanization processes and techniques (Prototyping Technologies and 3D Object making) with three main goals: firstly, to create and make their own design; secondly, to transform other professionals' ideas within the fields of Architecture, Urbanism, Advertising, Interior Design, product Design, Engineering, “fallas” (papier-maché figures for Valencia Festivities), etc into prototypes and models which will help them materialise their idea. Eventually, to develop dummy advertising items and props in drama or film scenes.</p>
History of Industrial Design	3	3	
Technical Drawing	8	4	
Professional Training and Guidance	3	3	
English	3	3	
Computer Aided Design	4	-	
Materials and Technology: Model Making	4	-	
Ergonomics and Anthropometrics	-	8	
Theory and Science of Design	4	4	
Audiovisuals	1	6	
Model Making Workshop	25	20	
Internship at Firms, Studios or Workshops	-	-	
Final Project (3 <sup>rd</sup> year)	-	-	
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	

# Técnicas Escultóricas

## Sculpture Techniques

### ECTS

#### MÓDULOS

1° 2°

Dibujo artístico	5	3
Dibujo técnico	5	-
Volumen	5	3
Historia de la escultura	4	3
Formación y orientación laboral	2	3
Inglés	1	3
Aplicaciones informáticas	6	-
Materiales y tecnología de la escultura	6	-
Audiovisuales	-	2
Proyectos escultóricos	8	12
Taller de vaciado y moldeado	6	3
Taller de piedra	4	3
Taller de madera	4	3
Taller de metal	4	6
Prácticas de empresa	-	6
Proyecto integrado	-	10
<b>TOTALES</b>	<b>60</b>	<b>60</b>

El Ciclo Superior de Escultura atiende a las actuales necesidades de formación de técnicos superiores especialistas en las técnicas escultóricas y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos, artísticos y culturales vinculados al ámbito de esta especialidad.

Créditos ECTS provisionales a falta de la publicación en el BORM del currículo oficial





## ECTS

**1<sup>st</sup>  
year**   **2<sup>nd</sup>  
year**

## MODULES

Artistic Drawing	5	3	<p>The Advanced Vocational Studies in Sculpture (Short Cycle-Level 5 EQF) at the Art School of Murcia acknowledge present day training requirements for Higher Technicians in Sculpture. Instruction is based on training students to face quality standards from the different sectors in the field, by means of providing precise knowledge about materials, techniques, and new technologies combined with developing cultural and artistic sensitivity.</p>
Technical Drawing	5	-	
Volume	5	3	
History of Sculpture	4	3	
Professional Training and Guidance	2	3	
English	1	3	
Computer Applications	6	-	
Materials and Sculpture Technology	6	-	
Audiovisuals	-	2	
Sculpture Projects	8	12	
Casting and Modelling Workshop	6	3	
Stone Workshop	4	3	<p>Provisional ECTS amount until publishing of official curriculum</p>
Wood Workshop	4	3	
Metal Workshop	4	6	
Internship at Firms, Studios or Workshops	-	6	
Integrated Project	-	10	
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	

## Escuela de Arte de Murcia

Plaza Inocencio Medina Vera s/n.

30007 Murcia

T +34968900250

F +34968248203

departamentopromocion@escueladeartemurcia.es

erasmus@escueladeartemurcia.es

info@escueladeartemurcia.es

Diseño

Design

Pablo Castellanos

Ilustraciones

Illustrations

Analia Paterna (a.k.a. Disgross)

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PARA MÁS INFORMACIÓN  
FOR FURTHER INFORMATION

[www.escueladeartemurcia.es](http://www.escueladeartemurcia.es)



escuela de arte  
de murcia



Región de Murcia  
Consejería de Educación  
y Universidades



Erasmus+